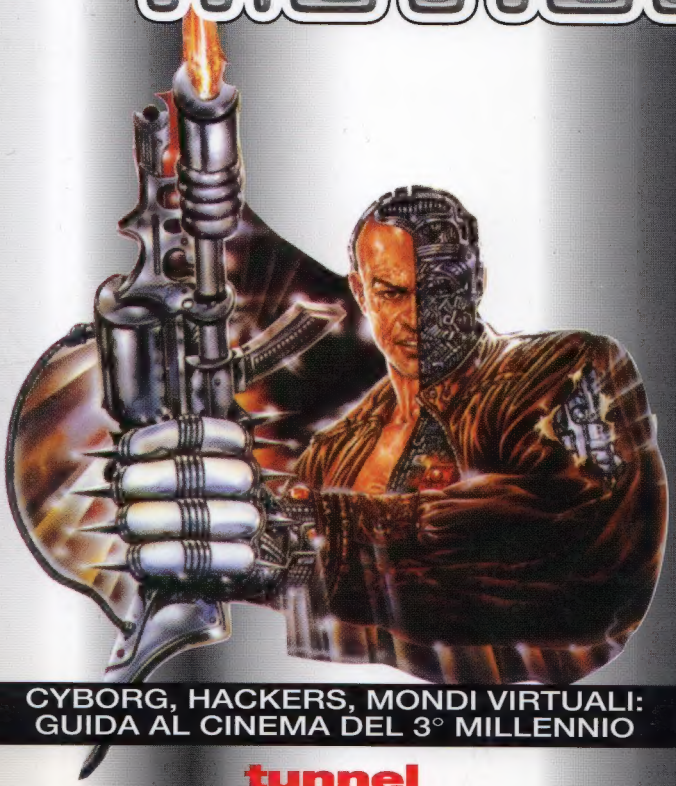
GIANLUIGI NEGRI - ROBERTO S.TANZI

cyber movies



CYBORG, HACKERS, MONDI VIRTUALI:
GUIDA AL CINEMA DEL 3° MILLENNIO

tunnel
EDIZIONI

• SCAVANDO •

> 5 <

Gianluigi Negri – Roberto S. Tanzi

Cyber Movies

cyborg, hackers, mondi virtuali: guida al cinema del terzo millennio

Tunnel Edizioni

CYBER MOVIES
ISBN 88-87067-01-5

© Copyright 1997 Tunnel Edizioni, Bologna
Tutti i diritti riservati
Prima edizione: maggio 1997

Gli autori e l'editore declinano ogni responsabilità derivante dall'uso o dall'abuso delle informazioni contenute nel presente volume

Sommario

Introduzione	pag.	7
Cyborg e Androidi		13
Cybermondi		37
Virtual Reality e Hackers		55
Protesi		69
Cyberpunk radicale		77
Cyberpunk retroattivo		83
Cyber-filmografia		91

A Lina,
fedele "compagna" di visioni (G.N.)

A Ornella,
curiosa osservatrice del mio lavoro (R.S.T.)

INTRODUZIONE

Esiste una cinematografia cyberpunk? E se esiste, quali sono i suoi primi segnali di vita? Premettendo che il fenomeno è ancora troppo "moderno" perchè se ne possa prendere reale coscienza storico-critica, è tuttavia da rilevare il tentativo del cyberpunk letterario (del quale è possibile individuare caratteristiche e topiche come per la narrativa di genere) di riconoscere a sè stesso lo statuto di scuola di pensiero o movimento politico vero e proprio, con un'ideologia programmatica fondante. Detto questo però, è altresì da sottolineare come cinema e letteratura, almeno da un secolo, vivano un rapporto di fertile e reciproco doppio scambio (non si sta parlando, chiaramente, delle trasposizioni cinematografiche di romanzi famosi), i cui tempi e modi, seppure più volte studiati e ripresi da saggi di eminenti studiosi, restano ancora da definire/de-limitare. Ampliando il discorso, lo stesso allora si può dire per la relazione che intercorre tra cinema e realtà. È dunque difficile stabilire, con certezza matematica, quale delle parti in questione intervenga prima o dopo a modificare-ispirare-connotare i meccanismi di produzione e realizzazione di un film, salvo poi essere clamorosamente smentiti. Esempio: *Blade Runner*. Abbiamo tutti letto del sentimento di stupore e incredulità che colpì Gibson alla visione del capolavoro scottiano del 1982 (*Neuromante*, lo ricordiamo fu scritto proprio in quell'anno, anche se stampato nel

1984): «I *suoi* scenari, il *suo* mondo, il *suo* romanzo erano già lì, sullo schermo!» Ora, eliminando l'ipotesi affascinante, ma improbabile, di eventuali scambi telepatici tra scrittore e regista, che tra le altre cose non si conoscevano, si deve (può) presupporre che, aldilà dell'ispirazione dickiana della pellicola, Scott abbia raccolto "scorie" e "semi" presenti nell'aria, in un'epoca in cui *software* e *hardware* cominciavano a diventare sostantivi di uso comune, e, anche se non ancora a livello di psicosi collettiva, aleggiava un certo allarmismo per l'utilizzo incondizionato e inopinato delle nuove bio-tecnologie, pronte a dar adito ad un potenziale rivolgersi delle macchine nei confronti degli uomini.

Appare dunque chiaro come realtà, letteratura (Gibson aveva già pubblicato diversi racconti e la trilogia dell'Agglomerato cui appartiene *Johnny Mnemonic*) e cinema abbiano aperto i compartimenti stagni nei quali si trovavano, dando così origine ad un fenomeno di osmosi, che una volta prodotto non consente più di identificare e di stabilire quale e quanto rilievo abbia avuto ciascuna delle parti in questione nel processo che ha portato alla realizzazione di questo epocale racconto per immagini. *Blade Runner* quindi, insieme a *Tron* che è dello stesso anno, risulta essere "consapevole" di non appartenere più ad un universo fantascientifico classico, o comunque codificato; è "consapevole" di avere in sè il "germe" di qualcosa di nuovo, che maturerà e fiorirà completamente, quasi autodeterminandosi, solo dieci anni più tardi con *Il tagliaerbe*. Opera che, aldilà degli esiti artistici (non siamo propriamente dalle parti del capolavoro), si pone come il primo film cyberpunk "autocosciente".

Dalla consapevolezza all'autocoscienza, dunque, il passo è stato lungo; ma durante questi dieci anni, innervati di un'inquietudine e di un'incertezza esponenzialmente crescenti, crolla improvvisamente e vertiginosamente la fiducia nelle

"magnifiche sorti e progressive" dell'umanità, che mostra un nuovo ordine sociale, subordinato al potere di chi, in maniera sempre più oligarchica ed esclusiva, controlla la veicolazione delle informazioni. Ma che soprattutto sente il "peso" e l'esigenza di evolvere e "mutare", adattandosi al nuovo assetto socio-economico-politico. Ecco allora prendere corpo le ossessioni genetico-alterative, *mutatis mutandis*, di cineasti come Cronenberg (*Videodrome*), Cameron (*Terminator*), Tsukamoto (*Tetsuo*). Il vestito fatto di carne ed ossa, nonchè di muscoli, che portiamo comincia ad esserci stretto: ci si muove oltre, si sperimenta o si è costretti a sperimentare (causa i deliri teistici e prometeici di *mad doctors*, o l'adattamento a nuove situazioni ambientali-comportamentali) nuove "forme" corporee. La contaminazione tra carne e metallo avviene di tutto punto, prima di una reale e autonoma presa di coscienza, talora in maniera indolore, talora con conseguenze traumatiche. Ma il fenomeno della mutazione dei corpi è indissolubilmente ed inevitabilmente legato a quello della estensione ed espansione di capacità e poteri della mente: protesi ed innesti cerebrali, fungenti da vere e proprie terapie d'urto contro l'obnubilamento che il nostro sguardo vive/subisce quotidianamente, e che ci consentono di decodificare una realtà sempre più fumosa e meno visibile. Prima, dunque, di arrivare a *Il tagliaerbe* (che parte da questo, ma poi prende un'altra direzione) e a *Strange Days* (1995), ecco il Wenders di *Fino alla fine del mondo* (1991); anticipato, però, di ben due lustri da Douglas Trumbull e il suo *Brainstorm: generazione elettronica*. In questo film del 1981 una donna scienziato (Louise Fletcher), grazie ad un esperimento studiato e preparato da anni, registra l'esperienza limite della morte; esperienza che è possibile ri-vivere grazie ad un casco simile a quelli utilizzati per immergersi nei meandri del *cyberspace*. Non solo, ma è talmente rivelatore e precursore,

che vi si ritrovano almeno una mezza dozzina di tematiche fondanti l'estetica cyberpunk: dall'ingerenza della multinazionale all'hackeraggio, dalla simulazione di stimolo (*simstim*) alla costruzione di un *eyephone* (casco) ante-litteram, dal sesso virtuale ai primi segn(al)i grafici poligonali che preconizzano l'avvento della Matrice. Ecco, quindi, il vero antesignano del cybercinema. Troppo avanti sui tempi (fu, all'epoca, poco capito e seguito), visto al giorno d'oggi diventa il film-limine per antonomasia, l'opera che ci introduce al genere/sottogenere (se di genere/sottogenere vogliamo parlare) preso in analisi in questo volume. In bilico tra consapevolezza e inconsapevolezza: troppo (pre)maturo, troppo poco sciente. Anello di congiunzione tra due modi di intendere e vedere la fantascienza. È per questo che *Brainstorm* è, in ordine cronologico, l'ultimo film appartenente al capitolo "Cyberpunk retroattivo". Capitolo dedicato a quelle pellicole che, realizzate in tempi non sospetti e riviste negli anni Novanta, dimostrano di possedere una particolare afferenza ai temi trattati in *Cyber Movies*.

E vediamo, allora, più da vicino quali sono questi temi, ognuno dei quali dà il nome ad un capitolo: Cyborg e androidi, Cybermondi, Virtual reality e hackers, Protesi, Cyberpunk.

L'universo cinema li ha fatti *suoi*, *propri*, mutuandoli, fagocitandoli, metabolizzandoli – come si diceva prima – da letteratura e realtà. E se la prima è quella che ha fornito gli *input*, che ne ha consentito la ripresa e lo sviluppo, è la seconda che, soprattutto in questi ultimi tempi grazie al crescente interesse per i *new media* e allo sviluppo di tecnologie digitali per la realizzazione dei film, ha accresciuto la valenza popolare-spettacolare di questo tipo di pellicole, favorendone negli anni Novanta una produzione (si pensi solamente al neonato *cyber-thriller*) e una diffusione, il cui *improvement* futuro è attualmente incalcolabile.

Si può dunque concludere che esiste una cinematografia cyberpunk. Cinematografia che si è tentato di approcciare in questo volume, attraverso la visione di più di centocinquanta opere (riportate in filmografia) e l'analisi di un'ottantina di queste, con agili schede ricche di riferimenti interni.

Naturalmente un lavoro di questo tipo non può prescindere dalle simpatie e dalle idiosincrasie dei due autori, che peraltro hanno seguito una strada le cui tracce e coordinate risulteranno evidenti dalla lettura del testo.

G.N. R.S.T.

Un ringraziamento particolare a:

Pier Maria Bocchi, onnivoro cinefilo *doc,* inesauribile fonte di materiale e video;
Alda e Marco, per la sopportazione durante questi mesi;
Aldo Fittante, per la sua attenzione al cinema *tout-court;*
Matteo Tosi, infaticabile *on-line surfer;*
Rinaldo Censi, per la collaborazione.

CYBORG E ANDROIDI

BLADE RUNNER (*id.*, USA 1982, 111') di Ridley Scott; con Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah, Joanna Cassidy, Brion James, Edward James Olmos.

Opera epocale che ha influenzato tutto l'immaginario fantascientifico a seguire, **Blade Runner** può, a ragione, essere considerato il capostipite del genere cinematografico cyberpunk. Lo stesso William Gibson alla visione di questo film rimase sconvolto: «Finito di scrivere l'ultimo capitolo di *Neuromante*, me ne andai al cinema, davano *Blade Runner*. Mi prese un colpo. Il mio romanzo, i miei scenari, il mio mondo, erano già lì, sullo schermo!».

É veramente impresa impossibile concentrare in poche righe l'essenza di un'opera per la quale un libro non sarebbe sufficiente. Ma non disperiamo e buttiamoci nell'impresa, tentando di mettere a fuoco le tensioni interne di questo capolavoro tutto imperniato su altimetrie e dicotomie di grande spessore: buio/luce, vita/morte, uomo(Rick)/replicante(Roy), spazio/tempo e, non ultima, cinema/spettatore. Quello che ad ogni nuova visione del film lascia ancora oggi esterrefatti è la sua straordinaria capacità di legare temi universali come la morte, la vita, l'ansia di immortalità ad un discorso più prettamente

cinematografico legato ai temi della visione, dell'immagine, del tempo. Non a caso, infatti, il celeberrimo finale («Io ne ho viste cose...») con il replicante Roy (R. Hauer) che pronuncia la fatidica frase «È tempo di morire», lasciando in vita il cacciatore di androidi Rick Deckard (H. Ford) può essere benissimo interpretato come il testamentario commiato, apocalitticamente profetico profeticamente apocalittico, del Cinema (per sua stessa natura replicante) nei confronti dello spettatore attonito, incredulo, in-cosciente (Rick Deckard). Dunque il Cinema muore e noi spettatori, passivi ma complici, non possiamo far altro che "restar lì e guardarlo morire". Accecati dalla baluginante bellezza di una colomba che si alza in volo.

Tratto dal romanzo fanta-noir del 1968 *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick.

LE AVVENTURE DI BUCKAROO BANZAI NELLA 4ª DIMENSIONE (*The Adventures of Buckaroo Banzai Across the 4th Dimension,* USA 1984,102') di W. D. Richter; con Peter Weller, John Lithgow, Ellen Barkin, Jeff Goldblum, Christopher Lloyd.

Lo sapevate che la notte del 31 ottobre 1938 i marziani sbarcarono realmente sulla Terra e che il "magnifico scherzo" di Orson Welles non fu proprio una presa in giro, ma una cronaca drammatica e dettagliata di ciò che gli si parava di fronte agli occhi? E la smentita? Indotta dagli alieni per ipnosi del povero cronista sgomento e sbigottito.

Così oggi "essi vivono" e sono tra noi. E il riferimento a Carpenter non è del tutto casuale, visto che W.D. Richter sarà lo sceneggiatore, nel 1986, di *Grosso guaio a Chinatown.* E visto che gli androidi hanno sembianze umane in tutto e per

tutto. Ma sarà proprio il nostro eroe, Buckaroo Banzai (P. Weller), a "smascherarli" e a salvare la Terra scongiurando il pericolo di una guerra USA-URSS.

Occorre uno sguardo "altro" per riuscire a distinguere gli umani dagli "elettroidi": il vate Buckaroo e il suo gruppo rock Hong Kong Cavaliers, tra alieni buoni e cattivi, ologrammi che recano messaggi legati al pericolo incombente, scienziati pazzi e mille peripezie da affrontare e superare, ci accompagnano per un'ora e mezza di divertimento assicurato, salvando il nostro pianeta dalla possibile distruzione.

Sceneggiatura imprevedibile, Jeff Goldblum (con tanto di costume rosso da sceriffo) indimenticabile, serie B che negli effetti speciali e nella realizzazione strizza l'occhio alla serie A, cromatismi da fumetto per un film tratto da un fumetto. CULT.

TERMINATOR (*The Terminator*, USA 1984, 108') di James Cameron; con Arnold Schwarzenegger, Michael Biehn, Linda Hamilton, Paul Winfield, Lance Henriksen, Earl Boen, Rick Rossovich.

Un potente e determinato Terminator, organismo cibernetico in parte uomo e in parte macchina, controllato da un microprocessore, arriva dal futuro prossimo per uccidere Sarah Connors, una donna il cui figlio è destinato a guidare la Resistenza degli esseri umani contro i robot. Sarah Connors verrà salvata da Kyle Reese, un uomo inviato nel passato dalla Resistenza nel disperato tentativo di opporsi a un futuro che potrebbe segnare la scomparsa dell'umanità.

Il sequel non si discosta dal tema se non nel rovesciamento del personaggio "cattivo", con Arnold Schwarzenegger che incarna il cyborg "buono" *bodyguard* del figlio di Sarah Connors, e lo protegge da un altro avanzatissimo cyborg in

grado di assumere le sembianze di cose o persone.

Il tema cyberpunk emerge nell'assunto della storia, dove, in un futuro alle porte, un avanzatissimo network di computer per la Difesa, lo Skynet, si è evoluto verso un "nuovo ordine di intelligenza" e vede nell'umanità una minaccia. Nello scenario apocalittico disegnato da una guerra nucleare scatenata dallo Skynet, che procede ad una accurata pulizia etnica con tanto di rastrellamenti e rogo dei corpi, resiste un'umanità riplasmata e braccata da macchine che su scheletri metallici innestano tessuti vivi simili a quelli umani, e producono cyborg fatti di pelle, sangue, sudore e alito cattivo. Il secondo atto prospetta il superamento del concetto di fusione uomo-macchina con la disgregazione della rigidità del metallo e la nascita del T-1000, un organismo cibernetico la cui carne camaleontica è una lega polimetallico-mimetica simile al metallo liquido.

A corredo esiste un roboante cortometraggio di dodici minuti girato in 3-D nel californiano deserto di Mojave, visibile solamente ai visitatori del parco divertimenti degli Universal Studios in Florida. Il regista è James Cameron, gli interpreti: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, James Patrick.

D.A.R.Y.L. (*id.*, USA 1985, 99') di Simon Wincer; con Barret Oliver, Mary Beth Hurt, Michael McKean, Collen Camp.

Un bambino "normale" viene adottato da una tranquilla famiglia di provincia, tipica esponente della *middle-class* americana: i genitori putativi sono affettuosi e premurosi nei confronti del ragazzino, che, dal canto suo ricambia indefettibilmente con gli stessi sentimenti. Senonchè Daryl, questo il suo nome, mostra una predisposizione innata per

qualsiasi tipo di cosa egli faccia: imbattibile nei calcoli matematici, campione di baseball, virtuoso del pianoforte, *record-man* del mitico videogame Pole Position... Posato, bene educato, dal modo di fare ineccepibile: perfetto, troppo perfetto. Ed in effetti, Daryl è il risultato di un esperimento segreto del Dipartimento della Difesa Americana, ideato allo scopo di essere utilizzato a fini militari: nel corpo del ragazzino è stato trapiantato un cervello elettronico ultrasofisticato. Talmente sofisticato da "imparare" a commettere anche errori. E poichè *errare humanum est,* da diventare "umano", più umano dell'umano.

Il vile tentativo da parte dell'esercito di rapire e "ritirare" il bambino prodigio andrà a monte, dando così luogo ad una rocambolesca fuga che culminerà con il ricongiungimento di Daryl ai familiari.

Simon Wincer (*Free Willy*) è uno che "pensa" positivo e il suo film, nonostante sia smaccatamente per famiglie, è tra i primi e tra i pochi che con coraggio e nostalgia quasi burtoniana ribalta l'assunto romantico della tensione verso la perfezione, restituendocelo mutato in tensione verso l'imperfezione.

ALIENS. SCONTRO FINALE (*Aliens*, USA 1986, 132') di James Cameron; con Sigourney Weaver, Michael Biehn, Paul Reiser, Lance Henriksen, Carrie Henn, Bill Paxton.

Il sonno della ragione torna a generare mostri. In questo secondo episodio della serie, il tenente Ripley dovrà nuovamente affrontare e combattere la micidiale specie aliena, con "acido concentrato al posto del sangue", che nel precedente film distrusse l'intero equipaggio della Nostromo. Sono passati 57 anni da allora (durante i quali Ripley ha vagato nello

spazio dormendo in una capsula criogenica), ma gli interessi della "Compagnia" non sono mutati: l'obiettivo resta sempre quello di conservare l'ospite indesiderato al fine di trasformarlo in una perfetta arma biologica. Naturalmente non la pensano così i malcapitati *marines* che sul pianeta LV 426 se lo troveranno di fronte ai propri occhi, moltiplicato in una schiera di *aliens* più agguerriti che mai.

L'aspetto cibernetico della pellicola è "incarnato" ancora una volta dall'androide della "Compagnia", interpretato dal volto e dalle rughe di Lance Henriksen. Bishop, questo il suo nome, è comunque una "persona artificiale" (non ama essere chiamato "sintetico"), che non lascerebbe "che si danneggi un umano" per omissione di intervento, a differenza del suo predecessore Ash. E lo dimostrerà con i fatti.

Inoltre, James Cameron arricchisce il film delle sue ossessioni metalliche, "ingabbiando", nell'indimenticabile finale, la sua eroina Ripley in un elevatore-armatura che diviene protesi del suo corpo; trasformandola, così, in una creatura bio-meccanica furente e rabbiosa, ma con una testa e un cervello.

LA MORTE AVRA' I SUOI OCCHI (*The Caller,* USA 1987, 97') di Arthur Allan Seidelman; con Malcolm McDowell, Madolyn Smith.

Due attori due per una pellicola di produzione statunitense, ma girata negli studi romani della Empire di Charles Band.

Una giovane donna, che vive in uno chalet isolato nel bosco, sta aspettando il fidanzato per cena. Fuori è buio e all'improvviso uno sconosciuto si presenta alla porta dicendo di essere rimasto in panne con l'auto. La donna lo fa entrare, ma se lo sconosciuto ha le sembianze di Malcolm McDowell...

Il *plot* segue per tre quarti la strada del thriller, genere *When a stranger call,* con ribaltamenti improvvisi nell'inevitabile rapporto vittima-carnefice che lega i due protagonisti, poi vira verso una soluzione finale *horror-cyber.* L'ambientazione vive di una sorta di atemporalità diffusa ed alla mancanza di precise indicazioni sul tempo in cui si svolge la vicenda (ieri, oggi o domani?) fa eco un altrettanta approssimazione nella definizione del luogo (semplicemente una casa in mezzo al bosco): ciò induce a pensare ad un non-tempo e a un non-luogo che accrescono il senso di isolamento in cui si trova la bella Madolyn Smith. Ed in effetti, alla fine, scopriremo che siamo in una realtà parallela, irreale, nella quale la ragazza gioca una partita a scacchi con la morte, un *mind-game* con un androide, la cui posta in gioco è la fuga dal "campo di forza" che la vede prigioniera.

I novanta minuti della pellicola sono il *tempo* della partita: non sarà la prima, nè l'ultima. Ritenta, sarai più fortunata...

ROBOCOP (*id.*, USA 1987, 103') di Paul Verhoeven; con Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Ronny Cox.

Nel 1989 Maurizio Nichetti gira «il primo film che interrompe la pubblicità»: *Ladri di saponette.* Due anni prima Paul Verhoeven realizza la prima pellicola con pubblicità incorporata: **Robocop**. Unico esempio di film fruibile anche con interruzioni spottistiche, volutamente inserite dal regista. Gli *insert* in questione sono tre e tutti a ridosso di un telegiornale di un network di Detroit, che ci tiene costantemente informati sull'incredibile aumento del tasso di criminalità nella città, in un futuro prossimo non meglio definito. Il corpo di polizia è in stallo e «la vecchia Detroit ha il cancro. Il cancro è il crimine. E deve essere estirpato.»

Per far fronte a questa esigenza viene approntato un esperimento di cibernetica che consente di "fondere" il corpo (in coma) dell'agente Murphy (P.Weller) con un apparato meccanico di alta tecnologia, dando così scaturigine ad un cyborg-poliziotto - Robocop - in funzione 24 ore su 24, senza le esigenze fisiologiche del dormire e del nutrirsi caratteristiche di ogni essere umano e pressochè indistruttibile. Il tutto finanziato dalla multinazionale OCP. Senonchè la "creatura" inizia a ricordare e sempre "nel nome della legge" darà luogo al proprio desiderio di vendetta nei confronti degli assassini che hanno massacrato l'agente Murphy.

Il "robot" creato da Rob Bottin è pervaso da una laconicità che sembra far difetto alla società "disumanizzata", nella quale egli si trova ad agire ed operare. Dall'Olanda con furore, questo è il primo e a tutt'oggi miglior film hollywoodiano di Paul "Basic Instinct" Verhoeven: violento e visionario è ottimamente sorretto dall'enfasi della musica di Basil Poledouris.

BAMBOLA MECCANICA MODELLO CHERRY 2000 (*Cherry 2000,* USA 1987, 93') di Steve de Jarnatt; con Melanie Griffith, David Andrews, Ben Johnson, Harry Carey jr, Pamela Gidley, Brion James.

Non tutti, nella vita, hanno avuto la fortuna di trovare una bella moglie, affettuosa e servizievole, sempre disposta ad accondiscendere ai desideri del marito: Sam sì. Ma, si sa, la felicità non è eterna. Ed è proprio durante un amplesso che la bella Cherry "cortocircuita", rivelando a noi spettatori la sua natura "replicante" e lasciando Sam nello sconforto.

Siamo nel 2017, "i centri per il recupero e il riciclo dei materiali stanno mostrando la strada per il futuro" e i rapporti interpersonali (leggi sessuali) tra uomo e donna sono regolati

da contratti stipulati in presenza di un avvocato: molto meglio, a questo punto, una "bambola meccanica" al massimo grado di perfezione. Il problema è che il modello Cherry 2000 non è più in produzione da anni e per ritrovarne un esemplare uguale il nostro maritino dal cuore infranto dovrà affrontare il deserto e le sue mille insidie, grazie all'aiuto di un'intrepida *cow-girl* impersonata da Melanie Griffith.

A metà tra *road-movie* post-atomico e fanta-western, un film che si appropria degli scenari milleriani e che, in parte, anticipa l'ossessione del "ricordo" e del "passato" presenti in *Strange Days:* le sequenze in cui Sam (ri)vive gli attimi più intensi della sua storia con Cherry, grazie ad un *micro-chip* che ne riproduce la voce, rimandano chiaramente ai "filoviaggi" di Lenny Nero nella memoria della sua *love story* con Faith.

Musica eroica ed "epicizzante" di Basil Poledouris e presenza nel cast di due miti del cinema western: Ben Johnson e Harry Carey jr.

CYBORG (*id.*, USA 1989, 88') di Albert Pyun; con Jean-Claude Van Damme, Deborah Richter, Vincent Klyn, Dayle Haddon, Alex Daniels.

Albert Pyun, cineasta atalentuoso ma di solido e comprovato mestiere, è uso ambientare le sue storie in scenari post-atomici e/o post-industriali con qualche cyborg di mezzo. Suoi tra gli altri *Impatto virtuale, Knights, Heatseeker, Cyborg: la vendetta, Cyborg Terminator III* (alla faccia del titolo italiano!). Ma ad inaugurare il filone c'è questo **Cyborg** del 1989. Ambientato nel 21° sec., epoca in cui la barbarie ha soppiantato la civiltà e vige la legge del "chi fa da sè...", il film è una corsa ad ostacoli con un eroe solitario (J.C. Van Damme) impegnato a proteggere una cyborg inseguita da un feroce e

vandalico gruppo di asssassini. Questa *lady-machine* deve a tutti i costi raggiungere incolume Atlanta al fine di trasmettere agli scienziati dati medici di fondamentale importanza per la sopravvivennza della specie umana, afflitta da un'epidemia di peste incurabile.

Se Pyun perde dei punti nel concedere prima troppo poco spazio alla parte inerente la cyberizzazione del corpo femminile, poi nel chiamare il proprio protagonista Gibson (evidentemente la modestia gli fa difetto), li recupera, però, nel momento in cui gioca il jolly: Van Damme in contro-ruolo. Quando tutti ci saremmo aspettati di trovarlo perfettamente a suo agio nelle vesti dell'organismo cibernetico che dà il titolo alla pellicola, *Muscles from Bruxelles* dimostra invece di essere fatto di carne ed avvia la sua carriera verso una sterminata schiera di *roles du physique*.

Prodotto dai mitici (si fa per dire) GG - Golan e Globus -, il film ha due seguiti diretti da Michael Schroeder: *Cyborg 2* (1993) e *Cyborg 3: the creation* (1995). In quest'ultimo appare, solo per poche pose, la cyborg-icona per eccellenza: Malcom McDowell.

TERMINATOR 2 (ITALIA 1989, 90') di Vincent Dawn (Bruno Mattei); con Cristofer Ahrens, Haven Tyler, Geretta Giancarlo Field, Tony Lombardo, Dominica Coulson.

Vincent Dawn, alias Bruno Mattei, ci ammanisce uno dei rari esempi di cyber italiani: uno z-movie di qualità terzomondistica che, al confronto, analoghe produzioni statunitensi sembrano sfiorate dal tocco di Mida. Si tratta di un *pastiche* tra *Alien, Terminator* e viaggi temporali, condito con inseguimenti a base di mostri mutanti e cyborg, sullo sfondo di un progetto fasullo della multinazionale di turno per salvare

una Venezia del futuro inquinata da una nube tossica. Ambito cyber *trash*, come tutto il resto.

CLASSE 1999 (*Class of 1999*, USA 1990, 92') di Mark L.Lester; con Bradley Gregg, Traci Lin, John P.Ryan, Pam Grier, Patrick Kilkpatrick, Stacy Keach, Malcolm McDowell.

1999: al liceo Kennedy di Seattle vengono inviati tre nuovi professori. Motivo: riportare l'ordine in un istituto che, come altri degli *States*, "educa" studenti non propriamente modello. Come in *1997:Fuga da N.Y.*, il tasso di criminalità ha raggiunto vette incontrollabili; inoltre il potere è nelle mani di bande giovanili e la succitata Seattle è divenuta zona franca, inaccessibile per le forze di polizia.

Ordine, disciplina, rispetto verranno ripristinati inizialmente dai neodocenti, con metodi che trascendono lo spirito dell'*edutainment*: i tre naturalmente non sono *magistri vitae*, ma veri e propri "battaldroidi" che si faranno prendere la mano da questo gioco cruento e sanguinoso. Ma i ragazzi non ci stanno.

Violenza a fiumi e compiaciuta per un'opera *déjà vu* che "mette in cattedra" tematiche e situazioni di *Classe 1984* dello stesso Lester. Degno di nota comunque il finale che consente ai cyborg-insegnanti di sfoggiare l'armamentario bellico "incorporato" nei loro arti metallici: un lanciafiamme, un lanciarazzi, una tenaglia tricuspide con trapano perforante.

Seguito da *Class of 1999 part II: the substitute* (1993) di Spiro Razatos.

ROBOCOP 2 (*id.*, USA 1990, 118') di Irvin Kershner; con Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Belinda Bauer, Tom Noonan.

Il **Robocop 2** del titolo è una nuova macchina costruita e finanziata dalla OCP, che dovrebbe prendere il posto della prima. Senonchè viene realizzata da un dottoressa senza scrupoli (B. Bauer) grazie al trapianto del cervello di un pericolosissimo criminale (T. Noonan) in un'armatura metallica che renderà il risultato finale orripilante: un incrocio tra *Alien* e i Graboids "mutati" di *Tremors 2*. Manco a dirlo, il neo-cyborg sarà tutto fuorchè un paladino della giustizia. Chi lo fermerà?

Prima dell'inevitabile "corpo a corpo" finale (peraltro la parte più riuscita di un film noioso e ripetitivo), il vero Robocop (P. Weller) dovrà sgominare una potente banda che gestisce il narcotraffico della "Nuke", droga devastante che sta invadendo in maniera incontrollata il mercato di Detroit e dintorni. Il profeta della "Nuke" Cain (il criminale di cui sopra) verrà dapprima eliminato, quindi sottoposto all'esperimento di meccanizzazione promosso dalla OCP...

Delude alquanto la sceneggiatura di Frank Miller, famoso disegnatore dei fumetti di *Batman*, che prevedibilmente insiste sull'aspetto tecnocratico e ostruzionistico della multinazionale nei confronti di chi ostacola i suoi progetti di egemonia ed espansione, cittadini e poliziotti compresi, inserendo nel film momenti di violenza gratuita e scene *gore* di dubbio gusto.

DISTRUZIONE TOTALE (*Crash and burn*, USA 1990, 81') di Charles Band; con Paul Ganus, Megan Ward, Bill Moseley, Eva Larue, Jack McGee, Ralph Write.

Charles Band è un Roger Corman dei poveri, e proprio per questo non si può nascondere che eserciti un certo grado di fascinazione su chi scrive. In Italia nessuno, o quasi, lo conosce; in patria, invece, gode di un certo credito. Non a

caso i suoi studi romani della Empire fallirono dopo la realizzazione di un pugno di pellicole (tra le quali l'interessante *La morte avrà i suoi occhi*), mentre la sua successiva casa di produzione statunitense, la Full Moon Entertainment, sforna tuttora film su film, appartenenti al filone horror-splatter.

Questo **Distruzione totale** rientra nel genere succitato, con in più una matrice cyber e una realizzazione carpenteriana che giovano all'intrattenimento dello spettatore. Giocando sui temi dell'angustia, dell'isolamento e della lotta per la sopravvivenza dei protagonisti, Band ambienta la vicenda in una stazione televisiva nella quale un sintoide, un umano sintetico, è pronto a dar sfogo ai propri impulsi omicidi, "teleguidati" dalla multinazionale Unicom. Siamo in un futuro non meglio identificato, in cui gli scenari del mondo esterno sono bruciati dal sole e la purulenza la fa da padrone: sabbia e marciume, dunque, che si contrappongono all'asepsi metallica del network.

La sceneggiatura, per un film di soli ottanta minuti, è decisamante elaborata, ma ciò non toglie che la tensione interna del racconto e i numerosi colpi di scena siano di una certa efficacia.

UN MITICO VIAGGIO (*Bill & Ted's Bogus Journey*, USA 1991, 87') di Pete Hewitt; con Keanu Reeves, Alex Winter, William Sadler, Joss Ackland, Pam Grier.

Secondo capitolo delle avventure di Ted (K. Reeves) e Bill (A. Winter), questa volta alle prese con due repliche robotizzate di loro stessi spedite dal futuro dal malvagio De Nomolos (J. Ackland) con l'intento di eliminarli.

Del paio di filmetti che hanno per protagonisti i due adolescenti metallari il primo, *Bill & Ted's Excellent Adventure* del

1989, non è mai giunto sui nostri schermi, mentre questo secondo è passato quasi inosservato. Citazionismo tra fiaba, folclore e cinema (simpatico il gioco con la morte dal *Settimo Sigillo* di Bergman), e incredibili peripezie di questi due "fusi di testa" capaci di influire, con la loro musica, sul futuro del pianeta. Vagamente cyber, sicuramente demenziale alla *Alice nel paese delle meraviglie*. Negli Stati Uniti, diversamente che da noi, queste due operine sono piccoli cult.

PRIORITA' ASSOLUTA (*Eve of Destruction*, USA 1991, 98') di Duncan Gibbins; con Gregory Hines, Renée Soutendijk, Michael Green, Ross Malinger.

È la solita storia: un androide (o per meglio dire un ginoide, visto che ha sembianze femminili) sfugge al controllo del suo costruttore e se ne va in giro a combinare guai. *Mad doctor* al femminile, la dottoressa Eve Simmons (R. Soutendijk), ha creato a sua immagine e somiglianza (anche dal punto di vista emotivo) Eve VIII, una temibile macchina da combattimento con atomica incorporata. Eve VIII ripercorre le fasi salienti della vita della Simmons (cui spetterà il compito, alla fine, di neutralizzarla) risolvendo, alla sua maniera, le paure, le contraddizioni e i traumi che in gioventù la donna ha vissuto. Un film modesto, datato sia nella storia che nella realizzazione nonostante lo separi da noi poco più d'un lustro.

TERMINATOR 2 - IL GIORNO DEL GIUDIZIO (*Terminator 2: Judgment Day*, USA 1991, 136') di James Cameron; con Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Earl Boen, Joe Morton.
vedi **TERMINATOR** di James Cameron (1984)

I NUOVI EROI (*Universal Soldier*, USA 1992, 100') di Roland Emmerich; con Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren, Ally Walker, Jerry Orbach.

Prendete due degli attori più scipiti al mondo, metteteli insieme e provate a tirarci fuori un film (se ne siete capaci). Il teutonico Roland Emmerich, strano a dirsi visti i successivi *Stargate* e *Indipendence Day*, vi è però riuscito e il suo **I nuovi eroi** è da vedere per almeno tre ragioni. Primo: è il suo miglior film americano. Secondo: l'inattitudine alla recitazione dei due protagonisti diventa il *corpus* sul quale innestare la vicenda. Terzo: le *locations* dell'Arizona e del Nevada sono davvero efficaci per ambientarvi una serratissima caccia all'uomo.

Il soldato Devraux (Van Damme) e il sergente Andrew Scott (D. Lundgren) si massacrano vicendevolmente nel corso di un'operazione militare durante la guerra del Vietnam, a causa di un improvviso attacco di follia di quest'ultimo. I loro corpi inerti vengono congelati per un esperimento *top secret* e ai giorni nostri vengono rimessi in funzione artificialmente, divenendo perfette macchine da guerra insensibili al metallo dei proiettili e telecomandate dai computer del dipartimento segreto della difesa. Una giornalista in carriera scopre l'esistenza di questi *UniSol* e proprio da qui cominceranno i guai, con Devraux che iniziando a ricordare si "umanizza" sempre più e con Scott che cercherà di dare sfogo a tutta la sua violenza repressa.

Il Van Damme prima maniera era una star di serie B: oggi, grazie anche a John Woo e Peter Hyams, ha cambiato classe. Dolph Lundgren non ha mai conosciuto una seconda maniera. Nasce con questo film la premiata (più dagli incassi che dai meriti artistici) ditta Roland Emmerich-Dean Devlin.

ALIEN 3 (*id.*, USA 1992, 115') di David Fincher; con Sigourney Weaver, Charles Dance, Charles S. Dutton, Paul McGann, Brian Glover, Lance Henriksen, Pete Postlethwaite.

Bishop (L. Henriksen) non lascia, ma raddoppia. Il cyborg della Compagnia, letteralmente tranciato a metà nel precedente episodio della saga, viene dapprima "ripristinato" da Ripley per fornire preziose informazioni su ciò che non ha funzionato durante l'ultimo viaggio criogenico e sulla eventuale presenza di un alieno a bordo. «Soffro, ti prego Ripley disconnettimi. Potrei essere riattivato, ma non sarò mai più al massimo. Meglio essere niente. Fallo per me Ripley», sono le ultime parole pronunciate dall'umanoide sintetico prima di "spegnersi" per sempre. Salvo poi riapparire nel finale, ma questa volta come clone dell'originale, sotto le sembianze di Bishop II, inviato dalla Compagnia sul pianeta Fiorina 161 con la missione specifica di recuperare e salvare la specie aliena.

La creatura di H.R. Giger è in quest'occasione diretta dal futuro regista di *Seven*, che ambienta la pellicola in una colonia penale di soli uomini dandole un viraggio fotografico tendente all'arancione e accentuando disperatamente il senso di solitudine e di dolore della sua eroina Ripley. Una Ripley completamente rasata che per l'insistenza dei primi piani e il senso di morte che la circonda non può non essere paragonata alla Renée Falconetti de *La passione di Giovanna D'Arco*.

The fear inside: la paura, questa volta viene da dentro; il seme dell'alterità giace infatti nel grembo della Weaver. Weaver che co-produce insieme al gruppo storico formato da David Giler, Gordon Carrol e Walter Hill.

Aspettando *Alien IV: Resurrection* di Jean-Pierre Jeunet con un androide femmina: Winona Ryder.

ROBOCOP 3 (*id.*, USA 1993, 101') di Fred Dekker; con Robert Burke, Nancy Allen, Rip Torn, John Castle, Jill Hennessy, Cch Pounder, Mako.

Finalmente la OCP inaugura il processo di costruzione di Delta City, già più volte annunciato ma mai realizzato nei due precedenti episodi. Per attuarlo però, anche e soprattutto per le pressioni di una *zaibatsu* giapponese, è costretta a sfrattare con la forza i cittadini delle zone più povere di Detroit, che naturalmente non stanno a guardare ed organizzano una resistenza armata.

Interverrà in loro aiuto Robocop, che questa volta per mezzo di una nuova e sofisticata attrezzatura può volare.

Peter Weller passa il testimone a Robert Burke (l'attore feticcio di Hal Hartley); Fred Dekker mostra un certo mestiere, ma la cattiveria del film originale diretto da Verhoeven è solo uno sbiadito ricordo: il cyborg-poliziotto non potendo più agire per motivi di vendetta personale è costretto (sic!) ad abbracciare la causa dei *sans-papier*, schierandosi per la prima volta così apertamente e spudoratamente dalla parte dei più deboli. La sceneggiatura di Frank Miller, assai sopravvalutata dalla critica, è troppo edulcorata e ruffiana, nonostante qualche buona idea poco sfruttata: una banda di splatterpunks – peraltro subito annientata da Robocop – che attacca e isola una pattuglia di polizia, e la morte del tenente Lewis (N. Allen). Ma la bambina hacker (che idealmente, con la sua amicizia, sostituisce nel "cuore" di Murphy la perdita della collega) e la morale socio-politica, che tra le righe fa capolino, sono insostenibili.

PROTOTYPE (*id.*, USA 1993, 94') di Phillip Roth; con Lane Lenhart, Robert Tossberg, Brenda Swanson, Paul Coulj,

Mitchell Cox, Sebastien Scandiuzzi.

Poche righe per liquidare uno dei film più brutti finora incontrati sul nostro percorso di ricerca.

Per la cronaca, i Prototype sono entità totalmente cibernetiche programmate per eliminare il progetto Omega, esseri umani ciberneticamente alterati. Questo accadeva a L.A. nel 2057. Dopodichè, fu ritirato anche il progetto Prototype. Ma venti anni più tardi, una donna scienziato cercherà di ripristinarlo fondendo il corpo di Hawkins (R. Tossberg), ragazzo in carrozzina con un desiderio ardente di tornare a camminare, con la corazza metallica del novello Terminator.

Per la critica, invece, la storia è alquanto confusa, il montaggio approssimativo e sommario. L'unica nota di rilievo è da inquadrare nella sequenza di sesso virtuale, nella quale si avverte lo "sforzo", da parte di Hawkins, di compenetrare il computer. La dicotomia uomo/macchina verrà poi chiasmicamente ribaltata in quella macchina/uomo, con la trasformazione del ragazzo in Prototype. A differenza di Terminator, però, il nuovo ibrido è ipostaticamente umano: sotto il vestito (leggi metallo) la carne.

Chi riesce a non spegnere il videoregistratore prima della fine vince un premio.

IL GUERRIERO D'ACCIAIO (*American Cyborg - Steel Warrior*, Canada 1993, 90') di Boaz Davidson; con Joe Lara, Nicole Hansen, John Ryan.

Guerra nucleare, post-catastrofe, età del fango. I sopravvissuti vivono imprigionati fra le rovine di quelle che una volta erano le loro città. Su tutto sovrintende il Sistema, una rete computerizzata dotata di intelligenza artificiale che permette

agli umani di vivere, attendendo con pazienza la loro completa estinzione. Il potere temporale del Sistema è costituito dai cyborg, che un tempo servivano gli uomini. Piogge acide e luci livide, ombre si muovono in *locations* che riutilizzano fabbriche abbandonate e zone disastrate e ricordano le *performance* dei Mutoid Waste Company. Il tutto rimanda alle descrizioni che Kyle Reese fa a Sarah Connors in *Terminator.* Anche qui, un cyborg "terminatore" (nelle cui vene scorre un liquido lattiginoso simile al quello dell'androide di *Alien*) insegue l'unica donna fertile del pianeta che cerca di portare in salvo un feto col quale dare inizio, in Europa, a una nuova razza incontaminata. È aiutata, guarda un po', da un cyborg "buono" che crede di essere umano. La culla della nuova civiltà sarà ancora una volta il vecchio continente? In molte situazioni del film, gli interpreti si danno buffamente del "lei"; più politicamente corretto di così!

SLIPSTREAM (*id.*, USA 1994, 95') di Steven M. Lisberger; con Mark Hamill, Bob Peck, Bill Paxton, Kitty Aldridge, Ben Kingsley, F. Murray Abraham.

Dopo averci dato il virtuale *Tron,* Lisberger torna ad occuparsi di temi cyberpunk con questo affascinante ed enigmatico **Slipstream,** il vento che tutto distrugge, solleva tempeste di polvere, parla con Dio. Analogamente, con il termine *slipstream* Bruce Sterling e Richard Dorsett hanno indicato una nuova narrativa che, allontanandosi dagli schemi classici del cyberpunk diventa transgenere, e riformula il futuro attraverso nuove coordinate.

La fine del secolo vede il mondo distrutto, mutato e isterilito dagli abusi dell'uomo. Ovunque soffia lo Slipstream, forza primordiale che purifica la terra col suo alito, sospinge velivoli

ultraleggeri, fa librare aquiloni e palloni aerostatici. È presente in ogni luogo e par ispirare le azioni di un androide assassino inseguito per essere giustiziato. Gli uomini hanno perso tutto, l'unico legame col sapere del passato è in questa macchina dalle sembianze umane, dai modi gentili e dall'eloquio colto ed elegante – «ho teso le mani ed ho toccato il volto di Dio» – che cita Byron alludendo alla sua condizione meccanica: «...e tu sei morto, come moriranno tutti coloro che sono nati.» Ecco, ancora una volta, la chiave di tutto: la macchina soffre la sua condizione, ha compreso di non possedere un'anima, che il suo cammino è tracciato sulla sabbia. Ha un viaggio da compiere ed un luogo da raggiungere dove vivono altri come lui. In verità il tentativo è quello di destrutturare il suo essere sintetico per distillare durante il cammino, di tappa in tappa (il sonno, i sogni), l'umanità che va cercando. Bel film questo di Lisberger che agli scenari computerizzati *high-tech* oppone junk e arida desolazione, paura-assenza di ogni tecnologia, respiri mistici.

AUTOMATIC (*id.*, USA, 1994, 86') di John Murlowski; con Olivier Gruner, Daphne Ashbrook, John Glover, Jeff Kober, Penny Johnson.

Se è vero che gli uomini artificali sono tradizionalmente destinati a ribellarsi ai loro creatori, allora i miti e bamboleggianti *automatic* dal sorriso languido non sfuggono alla regola. Ma cosa accade quando un organismo cibernetico ne incontra un altro che non sa di esserlo? Guai naturalmente, anche perché l'*automatic* in questione è un bel bambolottone che impedisce ad un dirigente della Robgen, l'azienda che lo ha costruito, di molestare pesantemente una sua impiegata. Scopriremo poi che costei, una bambolotta

niente male, è un prototipo avanzato di femmina artificiale che ignora di essere una macchina, mentre pare esserne al corrente il suo salvatore. Probabilmente risiede proprio in questa specie di solidarietà fra *simili* il motivo della sua ribellione. Per fermarli Goddard Marx (J. Glover), capo della Robgen, ingaggia una squadra di mercenari che, con gran spreco di munizioni, tenta di distruggerli. Eros e Thanatos si intrecciano in questa storiellina ravvivata dagli innumerevoli bagliori delle armi.

GHOST IN THE SHELL (*id.*, Giappone 1995, 75') di Mamoru Oshii.

Credevamo fosse impossibile raggiungere le vette metafisiche di *Blade Runner* in altri film, ma ci siamo dovuti ricredere dopo aver visionato questo **Ghost in the shell**. Un'opera la cui protagonista Motoko Kusanagi è una bellissima *cyborg cop*, alle prese con un pericoloso criminale capace di impossessarsi delle menti di vittime innocenti: il "burattinaio", alias "The Puppet Master". Siamo nel 2029 e le forze dell'ordine annoverano nelle loro file, per contrastare l'elevato tasso di criminalità, individui "cyberizzati" in grado di collegarsi in qualsiasi momento con il cyberspazio, attraverso connettori neuronali posizionati sulla loro nuca. Non solo, ma anche capaci di rendersi invisibili al nemico durante le azioni di polizia.

La loro natura è dunque mutata, ma dentro il "guscio" permane un residuo di umanità che non può non accomunarli ai replicanti di Ridley Scott. «Tutto ciò che volevano erano le stesse risposte che noi tutti vogliamo: da dove vengo, dove vado, quanto mi resta ancora?» Questi dubbi fanno eco alla lacerante domanda di Motoko al collega Bateau: «Quanta

parte del tuo corpo è originale?»

Pare proprio che il dio della bio-meccanica abbia abbandonato ancora una volta le sue creature ad un destino di finitezza e di "umana" solitudine che va comunque al di là della precarietà delle cose terrene. Cyborg con *anime.*
Il film è tratto dai *manga* di Masamune Shirow, pubblicati anche in Italia con il titolo *Squadra speciale Ghost.* Non urlare al capolavoro è commettere reato.

SCREAMERS - URLA DALLO SPAZIO (*Screamers*, USA/CANADA/GIAPPONE 1995, 109') di Christian Duguay; con Peter Weller, Roy Dupuis, Jennifer Rubin, Ron White.

La sua fama sta crescendo in questi ultimi anni, ma Philip K. Dick è da parecchio uno scrittore di culto, amato e seguito dalla fetta più intellettuale dei lettori di narrativa fantastica, e non solo. Per i *cyberpunks* è, assieme a Thomas Pynchon, un autore di riferimento, ed il cinema, che presto si è accorto delle interessanti potenzialità del suo originalissimo immaginario, continua ad ispirarsi ai suoi scritti. É il caso di questo **Screamers**, che attinge al racconto "Second Variety". Come è già fin da ora presumibile, le guerre del futuro (ma ci auguriamo non ne accadano più) saranno combattute anche dalle macchine: soldati meccanici sempre più antropomorfi scenderanno sui campi di battaglia a fianco o contro gli uomini. Così nel conflitto sul lontano e desolato pianeta Sirius 6B, le forze dell'Alleanza, che riunisce minatori e scienziati ribelli al NEB (Nuovo Blocco Economico) hanno ideato infernali macchinette-cecchino che, attirate dai battiti cardiaci, attaccano le forme viventi e le fanno letteralmente a fette. Col tempo questi ordigni, costruiti e abbandonati a se stessi, si sono spontaneamente evoluti e, spingendo al parossismo il loro

compito distruttore, hanno creato una serie di sofisticati quanto implacabili replicanti cibernetici: soldati feriti, bambini e donne dall'inquieto carisma. Ma i motivi che hanno generato questa guerra non sussistono più e le due fazioni, vogliono la pace. Il capitano Joseph Hendricksson (P. Weller), comandante dei soldati dell'Alleanza, intraprende un viaggio dantesco verso il quartier generale NEB che lo porterà faccia a faccia con i nuovi tipi di *screamers.* Fantascienza *hard* di discreto impatto visivo, che scivola verso lo *splatterpunk* tra i volti e le invocazioni infantili di spietati Cyborg con il sibilo insopportabile delle lame rotanti di elettro-congegni da incubo avidi di sangue umano.

CYBORG: LA VENDETTA (*Nemesis*, USA 1995, 90') di Albert Pyun; con Olivier Gruner, Tim Thomerson, Cary-Hiroyuki Tagawa, Merle Kennedy, Brion James, Deborah Shelton.

Cyborg fuorilegge, alta tecnologia esasperata e soffocante, contrabbandieri di *microchip*, esseri umani dotati di organi bioindustriali: questi sono gli scenari agli albori del terzo millennio, nei quali si muove il *cybercop* Alex Rain.

Il perno della storia è la lotta tra i cyborg e un gruppo di ribelli che si battono contro l'espansione di sistemi informatici il cui fine è sostituirsi agli uomini. Il film, pur essendo un b-movie per il mercato dell'home video, è messo in scena con una certa classe dal prolifico film-maker Albert Pyun, e si lascia ammirare per qualche buona idea, efficaci scene d'azione, curiose e a volte suggestive locations allestite con un certo gusto e un pizzico di fantasia. Tra i rovelli esistenziali del protagonista cyborghizzato e i confini sempre più sfumati tra uomo e macchina e macchina e uomo, si può trovare anche una morale.

Con i titoli **Cyborg Terminator 2** e **3**, Telemontecarlo ha passato i sequel interpretati dall'erculea Sue Price. Gli effetti speciali sono banali ma curiosamente efficaci, come gli esterni desertici e arrossati dai filtri, tipici dello stile di Pyun.

CYBERMONDI

TRON (*id.*, USA 1982, 96') di Steven M. Lisberger; con Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner, Cindy Morgan.

Mentre cerca le prove del furto di alcuni suoi programmi, Flynn (J. Bridges) si trova improvvisamente proiettato nel mondo virtuale dei computer, trasformato egli stesso in un programma che vive dentro la matrice. L'affascinante mondo di **Tron** è il *bit* di base dell'evoluzione cinematografica cyberpunk, innovativo anche nel sistema di sequenze girate in computer graphic. Tuttora ineguagliato, è il primo, e per molti anni anche l'unico film, che mette chiaramente sullo schermo i temi fondamentali e le suggestioni di un nuovo universo e di un nuovo modo di intendere la fantascienza. Anticipa (o è perlomeno coevo) le nascenti idee gibsoniane sull'universo dei *cow boys della consolle*. Persino in alcuni nomi par di cogliere delle curiose assonanze: Flynn il protagonista, e Crom uno dei programmi, sono quasi omonimi di due personaggi delle opere di Gibson; i programmi sono pensati come qualcosa di vivo e vengono visualizzati come se fossero persone; l'oscuro dominio del Master Program Control ricorda le "fredde spirali dei sistemi militari"; le agguerrite schiere di programmi antiintrusivi, gli ICE. **Tron** si differenzia solo nell'etica disneyana che fa di questo film una favola moderna e positiva, ad uso e consumo dei ragazzi. L'argomento ruota

infatti attorno alla Encom, produttrice di sofisticati videogames, e il regista si sofferma su particolari di sapore fiabesco come una fonte di energia visualizzata in una magica e rinvigorente polla d'acqua. Uno degli artisti che ha creato il cybermondo di **Tron** è Jean "Moebius" Giraud.

ELECTRIC DREAMS (*id.*, USA 1984, 95') di Steve Barron; con Virginia Madsen, Lenny Von Dohlen, Maxwell Caulfield.

Dopo l'Hal 9000 di *2001: Odissea nello spazio*, il "Mother" di *Alien* e il WOPR di *War Games*, ecco l'Edgar di **Electric Dreams**: il primo (e probabilmente unico) computer protagonista assoluto di una pellicola cinematografica. Quando la macchina rifiuta il proprio *status*, passando dalla fase infantile dell'apprendimento a quella adulta dell'innamoramento. Insomma, dai primi vagiti, ai primi pruriti.

Edgar è un computer come tanti altri fino a quando il suo proprietario Miles (L. Von Dohlen), non propriamente un *cowboy* del cyberspazio, gli provoca un corto, subito "freddato" (in senso letterale) con una doccia di champagne. Da questo momento in poi inizia un processo di progressiva antropomorfizzazione della macchina inversamente proporzionale alla inumanizzazione dei due protagonisti Miles e Madeline (V. Madsen). E' chiaro che la "forma" del *personal* non potrà variare più di tanto, ma le due sequenze in cui il suo schermo si anima di una faccia "sole che ride" e Miles gli appoggia sbadatamente sul "capo" degli occhiali in stile Groucho Marx, costituiscono un evidente e riuscito contraltare alla non casuale piattezza psicologica dei protagonisti.

Commedia leggera ricca di *nonsense*, "favola per computer" poco o niente *high-tech*, merita sicuramente una riscoperta non fosse altro che per uno *score* molto *new wave* anni '80

con canzoni di Giorgio Moroder, Culture Club, UB40.

DEAD-END DRIVE IN (*Drive-in 2000*, AUSTRALIA 1986, 92') di Brian Trenchard-Smith; con Ed Manning, Natalie McCurry, Peter Withford, Dave Gibson.

Una terribile crisi ha messo in ginocchio il mondo. Jimmi Rossini, detto Crabs, è un giovanotto affascinato dal fratello che per mestiere recupera auto incidentate lottando con le bande dei *car-boys*. Una sera mentre è in un *drive-in* con Carmen, la sua ragazza, rubano le ruote alla sua auto. Scopre di non poter più uscire dal *drive-in*, e come lui tutti gli altri. Luogo magico della coscienza cinematografica, regno del *trash* e del *b-movie*, il *drive-in* si trasforma in un luogo buñueliano, un ghetto-limbo giovanile, una sorta di montagna incantata dalla quale nessuno può allontanarsi. Fra accampamenti improvvisati e automobili utilizzate come abitazioni, nonostante tutto, per molti dei ragazzi prigionieri questo non è il peggio, ma un posto sicuro dove stare, senza il pensiero della disoccupazione e della criminalità all'esterno: «Questo è tutto quello che possiamo avere» dice Carmen a Crabs.

Dead End è un clip dilatato, una iper-pubblicità, a tratti quasi documentaristica, del degrado e dell'emarginazione.

MISTERIOSE FORME DI VITA (*The Nightflyers*, USA 1987, 88') di T.C. Blake; con Catherine Mary Stewart, Michael Praed, John Standing, Lisa Blount, Glenn Withrow, Michael Des Barres.

Il prof. Michael D'Branin pensa di aver scoperto l'esistenza di un'antichissima forma di vita, il Volcrin, un essere mitico

che viaggia nello spazio ed è capace di creare stelle al suo passaggio. Riesce ad allestire una spedizione e parte alla ricerca del Volcrin sull'astronave Nightflyers che si rivela priva d'equipaggio. Film non privo di qualche merito, si avvale dell'ambiguità di ambienti barocchi che ricordano i set estetizzanti del dottor Phibes di Fuest (c'è anche l'organo), e di *Black Cat* di Ulmer. L'astronave assomiglia a uno dei dischi volanti spacciati come autentici dal contattologo George Adamski. Royd, il capitano della nave che si presenta solo in ologramma, è un clone allevato in vasca; sua madre Adara era una miliardaria con grandi poteri mentali padrona dell'astronave, il cui corpo è sepolto in una vasca/bara all'interno della nave stessa, estensione virtuale della sua personalità. Siamo nelle vicinanze del Josef Virek di *Giù nel ciberspazio* di William Gibson e dell'ipotesi di esseri che nascono o vivono in vasche biologiche, in grado però di essere ovunque e incontrare chiunque in mondi virtuali da loro stessi creati.

GUNHED (*id.*, GIAPPONE 1989, 96') di Masato Harada; con Masahiro, Takashima, Brenda Bakke, James B. Thompson, Micky Curtis.

Un manga *live-action* diretto da un ex critico cinematografico.

Nel 2025, i Kyron 5, computer ultra-avanzati, creati dalla Cybortek Corporation sull'isola 8JO, dichiarano guerra al mondo intero. Dopo 373 giorni di resistenza il battaglione Gunhed sferra l'attacco finale, ma verrà sconfitto. Tredici anni più tardi, in un'epoca in cui i *chips* valgono più dell'oro, una squadra di "recuperatori" atterra sull'isola, risvegliando l'istinto offensivo dei Kyron 5.

Decimata la squadra, resterà un meccanico con un ser-

gente donna, sopravvissuta ad un'altra missione, e due ragazzi abitanti dell'isola, a cercare di vender cara la pelle, fronteggiando le armi dei computer e un temibile bio-droide. Cavallo di Troia si rivelerà essere proprio un Gunhed, macchina utilizzata per la "Guerra dei Robot", dotata di intelligenza artificiale, che verrà ripristinata per l'occasione.

Estetica del recupero, con scenari dominati da cumuli di rifiuti tecnologici e post-industriali, per un film al nero di seppia, scuro come la pece. Se la trama è piuttosto superficiale, l'azione e l'ambientazione labirintica dell'isola (strutturata su più livelli verticali) sono punti di forza decisamente inattaccabili di una pellicola che ci mostra un'umanità già mutata: occhiali, microfoni, auricolari sono qualcosa di più che semplici *optionals* e le tute mimetiche dei componenti il battaglione non sono troppo dissimili dal *data suite* che collega al ciberspazio. Metallico.

AKIRA (*id.*, GIAPPONE 1989, 124') di Katsuhiro Otomo.

L'immenso impero dei manga giapponesi, precedentemente sbarcato con grande successo sui nostri piccoli schermi e nelle edicole, si è guadagnato con **Akira** anche la ribalta cinematografica. Non è una novità in Giappone, dove questi prodotti fanno allegra concorrenza alle pellicole americane. L'**Akira** cinematografico è una summa che racconta, semplificandole, le 1.800 pagine del fumetto. Siamo nella megalopoli di Neo Tokio, ricostruita dopo l'esplosione della bomba nucleare, lanciata per cancellare i disastri provocati dai dissennati esperimenti governativi del "Progetto Akira" che, nel 1988, mirava a creare una nuova forma evolutiva della razza umana, basata su esseri trasformati in pura energia e dai poteri illimitati. Questi esperimenti genetici, condotti su bambini do-

tati di poteri Esp, continuano ad affascinare i militari e coinvolgono Tetsuo, un adolescente dotato di forti poteri mentali. Ammassi di grattacieli, strade percorse a folle velocità da bande di *bikers* le cui moto ipertecnologiche ricordano quelle di *Tron*, mutanti e mutazioni biomeccaniche, corpi umani che degenerano in masse protoplasmiche di carne e metallo, velate allusioni nostalgiche alle passate glorie militari dell'impero nipponico: con i suoi tempi dilatati e il suo andamento epicizzante e vagamente ieratico, **Akira** è un ipercinetico e costosissimo *high-tech-toon* di estetica cyberpunk e di grande impatto visuale, le cui radici puntano dirette al cuore del cinema visionario occidentale. Ma è, anche e soprattutto, una dolorosa riflessione sulla diversità.

ATTO DI FORZA (*Total Recall*, USA 1990, 113') di Paul Verhoeven; con Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Michael Ironside.

I sogni, si sa, sono duri a morire, e i ricordi non muoiono mai. Se poi la tecnologia ci mette lo zampino, allora corriamo il rischio di non distinguerli più dalla realtà. Doug Quaid (Schwarzy) mena vita tranquilla accanto alla sua bella moglie (S. Stone) e al suo martello pneumatico. Non sa che la sua mente è stata manipolata, che è un agente segreto e non un qualunque operario, ma ecco i ricordi in agguato costringerlo a recarsi su Marte. Quaid, attraverso mille avventure, riuscirà a liberare un popolo di mutanti dalla schiavitù dell'ossigeno fornito a caro prezzo, e addirittura a tramutare il pianeta rosso in un luogo più vivibile. Ad innescare il tutto sono state le promesse della Rekall Incorporated che offre vacanze cibernetiche: sogni a buon mercato a base di innesti mnemonici. Un *future-world* con la possibilità accessoria di

camaleontici cambi d'aspetto, mirabolanti *make-up* elettronici dell'intera persona e, per le donnine vanitose, anche del cambio istantaneo del colore delle unghie. Neanche i chirurghi di Chiba avrebbero saputo far di meglio.

Vagamente ispirato al ben più cyber e virtuale racconto di Phillip K. Dick "We Can Remember It For You Wholesale", **Atto di Forza** fa affiorare qualche "ricordo" del buon vecchio cinema di fantascienza anni '50: le gigantesche cisterne sotterranee lasciate dai marziani rimandano alle ciclopiche macchine Krell del *Pianeta Proibito.*

FUGA DAL PARADISO (ITALIA 1990, 111') di Ettore Pasculli; con Fabrice Josso, Ines Sastre, Jaques Perrin, Aurore Clément, Paolo Bonacelli, Lou Castel.

Cyberpunk all'italiana. Passato fugacemente al Festival di Venezia del 1990 nella sezione "fuori programma", questo film come il suo autore dovrebbero essere ospiti *ad honorem* della trasmissione televisiva "Chi l'ha visto?".

Ettore Pasculli. Chi era costui? La domanda ronza sicuramente nella testa del cinefilo più accanito.

Prodotto da RAIDUE nel 1990, **Fuga dal paradiso** è la storia di due ragazzi di sedici anni, Teo (F. Josso) e Beatrice (I. Sastre), che vivono in un futuro post-apocalittico nel quale la Terra è stata resa invivibile da una catastrofe ecologica. Il paesaggio urbano è stato letteralmente sconvolto e rivoltato come un guanto: si è passati dalla superficie al sottosuolo, dagli spazi aperti illuminati dalla luce del Sole a quelli di un *underworld* angusto e asettico illuminato da luci artificiali e strutturato in maniera orwelliana. Le abitazioni altro non sono che delle cellule collegate elettronicamente ad un Computer Centrale che tutto "vede" e controlla; al posto delle finestre

immagini, selezionabili a piacimento, che rimandano al panorama terrestre (mare, fiumi, monti...); i contatti "umani", più virtuali che mai, vengono visualizzati su un grande schermo; le nascite e gli accoppiamenti controllati dal Computer con l'ausilio di quattro consiglieri.

Teo e Beatrice riusciranno a fuggire da tutto questo, incontrandosi di persona, ma ciò che li attende sulla superficie terrestre non è certo migliore del loro mondo perfetto.

Pasculli a proposito del suo film dice: «...spero di essere riuscito a reinterpretare un genere abusato nella cinematografia statunitense, con effettistica e spettacolarismo fini a sè stessi, per riproporlo in funzione di una sentita tensione morale verso uno dei problemi sociali più drammatici della nostra epoca: l'emergenza ecologica che affligge il nostro pianeta.» No comment.

HARDWARE (*id.*, GB/USA 1990, 92') di Richard Stanley; con Dylan McDermott, Stacey Travis, John Lynch, William Hootkins, Iggy Pop, Lemmy.

Un enigmatico nomade trova nel deserto della zona proibita il relitto di un potente androide da combattimento, il Mark 13, che, per un difetto del *microchip*, attacca chiunque gli si pari dinanzi. Il Mark 13 viene acquistato da un recuperante, Mo, che lo regala alla sua donna: Jill, scultrice *technosleaze*. Mal gliene incorrerà, perché l'androide è autoriparante e riprenderà vita.

Hardware, del regista sudafricano Richard Stanley, denuncia fin dal titolo l'appartenenza incondizionata al cyberpunk. Già l'ispirazione dello *script*, tratto dalla miniserie a fumetti Shok!, pubblicata sulla rivista cult del Regno Unito "2000 AD", la dice lunga. Esterni degradati; panorami desertici costellati

da rifiuti *high-tech*; l'estetica del junk che in cumuli identifica le zone antropizzate; il recupero, del quale vive un variegato sottobosco di *street technologist* in parte già sottoposti all'artificializzazione dei corpi (la mano di Mo), e che nel junk stesso trova l'ispirazione per bizzarre opere d'arte.

La perenne luminescenza arrossata che palpita nei cieli e attraversa gli interni incombe su un mondo dove anche il sole sembra essere l'enorme *led* di una macchina. Vista fugacemente dalla finestra, la città assomiglia ad una fetta dello sprawl. C'è tutto Gibson, fin negli occhiali (ma non a specchio) di Shades, l'amico di Mo, e aleggiano, nella colonna sonora, i ritmi di John Shirley (cui guarderà anche Kathryn Bigelow per *Strange Days*).

MINDWARP - FUTURO VIRTUALE (*Mindwarp*, Usa 1991, 94') di Steve Barnett; con Bruce Campbell, Marta Alicia, Angus Scrimm.

Infinisynth: «più fantastico della fantasia, più reale della realtà... lascia che quello che sogni si avveri nel tuo mondo personale... collegati.»

In un futuro non troppo prossimo venturo (siamo nel 2037), l'umanità è costretta a vivere in una biosfera controllata da un sistema operativo al quale le persone sono collegate elettronicamente e nel quale si realizza ogni tipo di desiderio e fantasia. Senonchè in questo limbo artificiale creato dalla rete Infinisynth, le vite degli umani sono strettamente controllate e i contatti più "virtuali" che mai. Sognare è la parola d'ordine. Ma Judy rifiuta tutto questo e sarà esiliata sulla superficie terrestre: ciò che l'attende è un paesaggio desertico, radioattivo, desolato e desolante, nel quale i pochi sopravvissuti lottano quotidianamente per non morire. Il pericolo più incom-

bente è rappresentato da una specie mutante che vive in cunicoli sotterranei e si nutre di carne umana. Sul suo cammino Judy troverà l'aiuto di un uomo, Stover, ma entrambi finiranno prigionieri dei mostri del sottosuolo...

Brutto film, questo *Mindwarp*, che parte da un idea cyberpunk, per poi visivamente svilupparne una splatterpunk (tutta la parte centrale è molto *gore*) e concludere riappropriandosi dell'assunto iniziale: era tutto un sogno; il "viaggio" iniziatico di Judy, le consentirà di diventare regina di Infinisynth.

Nonostante la presenza *cult* nel cast dell'attore feticcio di Sam Raimi, Bruce Campbell, viene quasi voglia di rivalutare *Fuga dal Paradiso*.

Prodotto dalla Fangoria Films.

2013 - LA FORTEZZA (*Fortress*, AUSTRALIA/USA 1992, 93') di Stuart Gordon; con Christopher Lambert, Kurtwood Smith, Loryn Locklin, Jeffrey Combs.

Nel 2013 leggi severissime impediscono alle coppie di avere più di un figlio, pena la reclusione in un carcere di massima sicurezza chiamato "La fortezza". Ma il bel Christopher Lambert, fedele alla sua immagine di *sex-simbol*, deve per forza dimostrare di essere il *tombeur des femmes* che tutti conoscono, ingravidando per la seconda volta la propria moglie. Andrà incontro così ad una pesante condanna, da scontare con la detenzione nel suddetto carcere. Il minimo che si possa chiedere ad un ex capitano pluridecorato è organizzare un piano per la fuga che metta alla berlina i sofisticatissimi sistemi di controllo della Men-tel corporation.

Tra detenuti etichettati con codici a barre, dispositivi gastroenterici che provocano dolori lancinanti ai prigionieri, il

computer parlante Zeta, che, con l'ausilio di occhi meccanici onnipresenti, vede e provvede ai "bisogni" della fortezza e un direttore che è un "rigenerato" (un essere "umano" efficiente che non mangia, non dorme, non fa l'amore), il film scivola verso la facile strada dell'apologo: in tempi "malati" come i nostri, meglio correre ai ripari e abbracciare la filosofia del *safe-sex*. Ma anche, ribaltando l'assunto e identificandosi con Brennick (C. Lambert), fa capolino una certa nostalgia per una sessualità *nature* che un tempo si poteva vivere gioiosamente e senza rischi.

Un plauso alla produzione per essere riuscita nell'impresa, davvero titanica, di affiancare a Lambert un'attrice più imbalsamata di lui: l'ineffabile Loryn Locklin.

DEMOLITION MAN (*id.*, USA 1993, 114') di Marco Brambilla; con Sylvester Stallone, Wesley Snipes, Sandra Bullock, Nigel Hawthorne, Denis Leary.

Demolition Man è un film divertente e di puro intrattenimento che può essere apprezzato anche osservandolo attraverso il filtro della satira politica e sociale. Per quanto ci riguarda più da vicino invece, si tratta di uno dei rari interventi italiani in ambito cyber dato che, anche se americanizzato da tempo, il regista Marco Brambilla resta pur sempre un milanese emigrato con successo tra Canada e Stati Uniti.

L'ennesima avventura di "Sly" si snoda fra battute ironiche, vecchi ritornelli pubblicitari usati al posto della musica leggera e continue citazioni cinefile, in una società del futuro che ricorda quella godardiana di *Alphaville* e quella multilivello degli Eloi e dei Morlock di *The Time Machine* di George Pal (in questa linda società sono i messicani a stare sottoterra).

Nella città di Santa Barbara, San Diego e Los Angeles,

riunite nel 2032 in una improbabilissima San Angelo, si risvegliano e si danno la caccia il poliziotto John Spartan (Stallone), detto Demolition Man per i modi spicci, e il criminale Simon Phoenix (W. Snipes), entrambi condannati a scontare decenni di reclusione in criogenesi. Finale scontato, e ambito cyber di derivazione vagamente orwelliana.

TEKWAR (*id.*, USA 1993, 88') di William Shatner; con Greg Evigan, Eugene Clark, Torri Igginson, William Shatner, Sheena Easton.

Da una serie di novelle scritte da sé medesimo, il trekkiano William Shatner dirige ed interpreta questa storia di droga e poliziotti, di guerrigliere votate a sconfiggere il cartello dei trafficanti del Tek (una potente droga sintetica microcippata), di androidi che si innamorano. Si tratta del *pilot* dell'omonimo serial televisivo, risposta futuribile a *Miami Vice* con tanto di coppia *coloured* alla Crockett e Tubbs, ambienti sofisticati e abitazioni troppo eleganti per essere quelle di tutori della legge, *guest star* di prima grandezza e colonna sonora firmata da una gloria del rock come Warren Zevon. Gli effetti speciali della *matrice* non sono quelli di *Johnny Mnemonic* ma risultano comunque abbastanza efficaci, e non è male nemmeno l'idea delle file di ologrammi pubblicitari sospesi sopra le strade. Tra gli interpreti ritroviamo Barry Morse, una vecchia conoscenza del serial televisivo *Spazio 1999*. In attesa che qualche Tv nostrana acquisti la serie, segnaliamo la reperibilità di altri tre episodi: *Tekjustice* di Gerard Ciccoritti; *Teklab* di Timothy Bond; *Teklords* di George Bloomfield.

LA CITTA' DEI BAMBINI PERDUTI (*La cité des enfant perdus*, FRA 1995, 110') di Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro; con Ron Perlman, Daniel Emilfork, Judith Vittet, Jean-Claude Dreyfus, Dominique Pinon.

Opera seconda del duo francese Jeunet-Caro, **La città dei bambini perduti** è la storia di un *mad doctor*, Krank (D. Emilfork), che, incapace di sognare, costruisce un'infernale macchina dei sogni in grado di trasmettergli la linfa vitale dell'attività onirica dei bambini. Bambini, che egli all'uopo fa rapire dai Ciclopi, creature alle sue dipendenze con un occhio cibernetico, molto somiglianti nell'aspetto esteriore agli *Universal Soldier* di Roland Emmerich. One (R. Perlman), gigante del circo, e la piccola Miette cercheranno, come si suol dire, di rompergli le uova nel paniere.

Atmosfere e visioni di questo film, ricco di suggestioni *rétro*, ci fanno respirare un'aria più *steampunk* che cyberpunk, anche grazie alla straordinaria fotografia di Darius Khondji (*Prima della pioggia, Seven, Io ballo da sola*) satura di verdi autunnali e arancioni terrosi, che rimanda inevitabilmente e dichiaratamente alle opere del danese Lars Von Trier.

La sequenza in cui uno dei Ciclopi ne elimina un altro collegandosi a lui e facendogli "vivere" la propria morte in diretta anticipa quelle più sconvolgenti ed analoghe di *Strange Days*. Ma le influenze a film successivi non si esauriscono qui: Dominique Pinon, infatti, interpreta sei-sè-stesso, un anno prima che Michael Keaton si sdoppi in quattro.

Jean-Paul Gaultier, dopo *Kika*, torna a disegnare costumi per il cinema; la musica è di Angelo Badalamenti; la voce del cervello conservato sotto liquido amniotico dal pazzo Krank nell'edizione originale è di Jean-Louis Trintignant.

STRANGE DAYS (*id.*, USA 1995, 139') di Kathryn Bigelow; con Ralph Fiennes, Juliette Lewis, Angela Basset, Tom Sizemore, Michael Wincott, Vincent D'Onofrio.

«Sai uno dei motivi per cui i film continuano ad essere meglio dei playback? Perchè la musica cresce; arrivano i titoli di coda e sai sempre quando è finito. È finita!» Sveglia Lenny, è veramente finita; smettila di masturbarti mentalmente con lo SQUID, alla (vana) ricerca del tempo perduto. Faith (J. Lewis) non è più tua: sta con un altro, lo sai. Puoi perdere Faith, ma, si sa, la speranza...

Ultimi due giorni del 1999, Lenny Nero (R. Fiennes) è uno spacciatore di sogni virtuali, è l'uomo magico, fa avverare tutti i vostri desideri. Quando viene in possesso di una *clip* contenente l'omicidio di un importante *rapper* di colore, in quel di L.A., calderone ribollente di tensioni sociali e razziali, che rischia di esplodere da un momento all'altro, tutte le persone che sono in contatto con lui cominciano ad essere assassinate brutalmente. Il problema è che la polizia è coinvolta e l'unica in grado di aiutarlo è Mace (A. Basset).

Kathryn Bigelow, ex moglie di James Cameron, qui nelle vesti di sceneggiatore e produttore, è la regista di Hollywood che in fatto di coraggio e capacità di coinvolgere lo spettatore in un mix vorticoso di azione e riflessione sul *medium*, ha dimostrato di avere una veemenza, un furore, una capacità di approfondimento che definire virili sarebbe un eufemismo. L'etica, dunque, del *suo* sguardo vive di un'aporia insanabile, di una tensione *morale* tra la volontà di recuperare l'utopia del cinema, intesa come possibilità per lo spettatore di vivere le vite (cinematografiche) di altri, e la consapevolezza che proprio questa utopia, in quanto tale, è irrealizzabile (impossibilitata a diventare realtà, per oltrepassare la finzione schermica), nel tentativo estremo di inglobare il *nostro* sguardo.

DREDD - LA LEGGE SONO IO (*Judge Dredd,* USA 1995, 95') di Danny Cannon; con Sylvester Stallone, Armand Assante, Diane Lane, Rob Schneider, Jurgen Prochnow, Max Von Sydow, Joan Chen.

La seduta è aperta. Imputato: Sly Stallone. Capo d'accusa: espressività monolitica congenita. Verdetto: colpevole. La seduta è tolta.

Il *cyborg*-attore più pagato di Hollywood veste, questa volta, i panni di un famoso eroe dei fumetti: il giudice Dredd. Con un interpretazione da *actor's studio* il nostro si cala nel personaggio a tal punto da rendere impossibile stabilire dove cominci la finzione e dove finisca la realtà. «Non ti farebbe bene un emozione ogni tanto?» – gli domanda Diane Lane – «Le emozioni dovrebbero proibirle per legge.» – risponde lapidario Dredd-Stallone.

Nel terzo millennio la società, ma soprattutto la città, ha cambiato il proprio aspetto-assetto: da una parte poche megalopoli sovraffollate da milioni di cittadini, dall'altra spazi desertici e desolati chiamati "la terra maledetta". Ed ecco che nel "nuovo ordine" occorre un sistema giudiziario adeguato, cui fanno capo i "giudici": poliziotti, giurati e giustizieri al tempo stesso. Manco a dirlo il più temuto e rispettato è Dredd...

Danny Cannon, nonostante la giovane età, ha mestiere, ma si fa prendere la mano dall'ansia di sviluppare il film più su architetture *verticali*, a metà tra il post-moderno e il barocco, che sui piani *orizzontali* richiesti dalla dicotomia città-deserto. La sequenza dell'inseguimento sulle motociclette volanti nei cieli di Megacity, benchè realizzata con effetti speciali visibili, dunque imperfetti, simula un vero e proprio tuffo nel cyberspazio.

FUGA DA LOS ANGELES (*Escape from L.A.*, USA 1996, 101') di John Carpenter; con Kurt Russel, Stacy Keach, Steve Buscemi, Peter Fonda, George Corraface, Cliff Robertson, Valeria Golino, Michelle Forbes, Bruce Campbell, Pam Grier.

Cambiano i tempi (non più 1997, ma 2013), cambiano gli scenari, cambia lo *sprawl* (prima New York, ora la Città degli Angeli), ma Jena è sempre lo stesso: benda sull'occhio, aria minacciosa e incazzata, sigaretta in bocca, giubbotto di pelle logoro che di più non si può. E se Jena è sempre lui, lo stesso si può dire di John Carpenter, il quale è sempre più John Carpenter.

Fuga da Los Angeles non è un semplice e pallido sequel di *1997: Fuga da New York*, ma ne è il rifacimento in chiave più ironica e, se possibile, più politica.

Credevamo di aver visto(?) in *Essi vivono* la summa della teorizzazione anticapitalistica e antistatalista del regista de *Il seme della follia*, ma il furore e la rabbia anarchica che sottendono *Escape from L.A.* sono più neutri (meno di sinistra), dunque più universali.

Gli Stati Uniti sono diventati una terra di superiorità morale: no al fumo, no alla carne rossa, niente libertà di religione e niente matrimoni non approvati. Los Angeles, dopo un violentissimo terremoto che l'ha trasformata in un'isola, divenuta un carcere di massima sicurezza, è la pattumiera nella quale vengono raccolti i rifiuti della società che hanno trasgredito le regole. Il capo di questa suburbia di reietti e criminali è Cuervo Jones (G. Corraface), somigliante in maniera incredibile nel fisico e nel portamento a Che Guevara. La figlia del Presidente degli *States* Utopia (un nome, una garanzia), opponendosi alle scelte politiche del padre si unisce a Cuervo, portando con sè un marchingegno di fondamentale importanza per l'equilibrio sociale dell'intero pianeta. A Plissken la missione

impossibile, in una reiterata e drammatica lotta contro il tempo, di recuperarlo con l'ordine però di eliminare Utopia.

Jena's back: «Benvenuti nel regno della razza umana!»

NIRVANA (ITALIA 1996, 115') di Gabriele Salvatores; con Christopher Lambert, Diego Abatantuono, Sergio Rubini, Stefania Rocca, Amanda Sandrelli, Emmanuelle Seigner, Claudio Bisio, Paolo Rossi, Silvio Orlando, Bebo Storti, Gigio Alberti, Antonio Catania, Ugo Conti.

Nirvana non è il superamento della commedia all'italiana; semmai è una propaggine di un discorso all'insegna del sincretismo e della contaminazione che comprende anche la commedia all'italiana. *Nirvana*, inoltre, è uno dei film più estrinsecamente cyberpunk visti fino ad oggi, nonostante Gabriele Salvatores abbia dichiarato di essersi ispirato alla fantascienza degli anni '60 (Sheckley, Bradbury...), "istillatrice" di quella odierna, piuttosto che alla generazione dei Gibson e degli Sterling. Ma *Nirvana* è anche un film profondamente *bladerunneriano*, e in seconda istanza dickiano: non a caso la prima inquadratura è su un'iride azzurro; e la storia del personaggio virtuale Solo (D. Abatantuono), che – intrappolato in un videogiocò (*Tron*?) – chiede al proprio creatore Jimi (C. Lambert) "più morte", una requie eterna, altro non è che il ribaltamento della figura del replicante Roy (Rutger Hauer) che chiede più vita al magnate della Tyrrel Corporation, suo demiurgo.

Nirvana, infine, è un viaggio – una topica del cinema di Salvatores – che porta Jimi sulle tracce di Lisa (E. Seigner), ma questo è un altro film, un'altra vita, un'altra storia, un'altra reincarnazione...

VIRTUAL REALITY E HACKERS

WARGAMES - GIOCHI DI GUERRA (*War Games,* USA 1983, 110') di John Badham; con Matthew Broderick, Ally Sheedy, Dabney Coleman, John Wood, Michael Madsen.

Andate male a scuola? Nessun problema, munitevi di computer e tastiera ed immettetevi nel sistema informatico del vostro istituto: se siete in gamba potrete trasformare la vostra ultima insufficienza in un bell'otto, con la semplice pressione di un tasto. Se non siete in gamba (oltre a non avere brillanti risultati scolastici, non avete nemmeno una gran dimestichezza con il *software*), lasciate perdere e rivolgetevi a David Lightman (M. Broderick): forse lui potrà aiutarvi.

È proprio nel tentativo di stupire una ragazza (A. Sheedy) che il nostro *hacker* ante-litteram – siamo nel 1983 – si immette per caso(?) nel sistema di massima sicurezza del governo degli USA, iniziando quello che lui crede un gioco con il calcolatore WOPR (*War Operation Plan Response*): la Guerra termonucleare globale. Si innnescherà così un meccanismo capace di travalicare ben presto la componente ludica iniziale per lasciare spazio ad una *titanica* lotta contro il tempo tra uomo e macchina: il Wopr, programmato per vincere la partita, verrà bloccato *in extremis* con il gioco del tris, gioco che

termina inevitabilmente con "nessun vincitore".

La fantapolitica oggi non va più di moda, ma all'epoca in cui uscì il film la riflessione sulle conseguenze nefaste di un uso improprio della tecnologia al servizio dell'uomo era più attuale che mai. Nonostante la pellicola per il pubblico odierno "perda" quel sottile strato di inquietudine che la pervadeva, e risulti quindi datata, resta comunque godibile e avvincente, regalando una chicca ai cinefili doc: la presenza nel cast di un giovanissimo Michael Madsen.

MAX HEADROOM (*id.*, GB 1985, 55') di Rocky Morton e Annabell Jankel; con Matt Frewer, Nickolas Grace, Hilary Tindall, Amanda Pays, Morgan Sheperd, Paul Spurrier.

20 minuti nel futuro: i network televisivi, grazie al satellite, trasmettono su scala mondiale. La struttura è ormai quella delle multinazionali e la battaglia dell'*audience* non conosce regole: Network 23, infatti, al posto di tradizionali spot pubblicitari da trenta secondi, manda in onda i *blipvert*, messaggi subliminali di tre secondi che non solo impediscono allo spettatore di cambiare canale, ma ne mettono a repentaglio l'incolumità fisica. L'eccesso e la concentrazione delle informazioni trasmesse può portare in alcuni casi all'esplosione, in senso letterale, dei corpi dei malcapitati spettatori.

Edison Carter (M. Frewer), telereporter di successo di questa rete, e la sua collaboratrice Theora Jones (A. Pays) sono molto vicini alla scoperta di questa verità nascosta, ma i dirigenti di Network 23 decidono di eliminarlo: nel corso di un inseguimento Edison si schianterà contro un cartello recante la scritta "max headroom" e il suo corpo verrà clonato virtualmente da Bryce, giovane mago dei computer e inventore del *blipvert*. Nasce così Max Headroom, mezzobusto digitale bal-

buziente, che in poco tempo diventerà la star di Big Time Television, rete pirata i cui ascolti saliranno improvvisamente alle stelle.

Morton e la Jankel non sono certo dei campioni di logica (spesso la storia risulta confusa e i nessi causali alquanto deboli), ma l'ambientazione, il discorso sul "vampirismo" della visione e la creazione del primo eroe generato al computer, sono decisamente in anticipo sui tempi. Non a caso, la serie TV prodotta dalla britannica Channel Four, ebbe maggiore successo in America nel 1987 che non in patria, dove *pilot* e serie furono realizzati e trasmessi due anni prima.

SOTTO SHOCK (*Shocker*, USA 1989, 110') di Wes Craven; con Michael Murphy, Peter Berg, Mitch Pileggi, Cami Cooper, Heather Langenkamp.

Horace Pinker (M. Pileggi) è un *serial killer* che, dopo aver lasciato dietro di sé una scia di sangue, viene condannato alla sedia elettrica. Grazie alla magia nera riuscirà però a trasformarsi in pura energia, in grado di trasferirsi da un corpo all'altro come una malvagia forza elettronica, e di viaggiare attraverso le frequenze dell'etere televisivo. Tecnologia e magia si fondono in questo film dove il killer, tra un efferato omicidio e l'altro, pare abbia il vezzo di passare il tempo aggiustando televisori e praticando riti satanici. Singolare è l'interfaccia tra una delle vittime, Jonathan Parker (P. Berg), e Pinker che gli appare in sogno e lo perseguita uccidendo prima sua madre e i fratellini, poi la ragazza e via via tutti coloro che vogliono aiutarlo. L'onnipresenza del video domina sulla storia, e culmina nella lotta e nell'inseguimento finale – mozzafiato – di Pinker e Jonathan tra i canali televisivi. La Tv è la chiave di tutto, e l'apparizione fugace del guru delle "real-

tà virtuali" Timothy Leary non è certo casuale. Come nel precedente *Il Serpente e l'arcobaleno*, Craven indugia sulla mistione tra tecnologia e magia, un sincretismo che affascinò anche Gibson, inducendo per un momento lo scrittore a ipotizzare, in *Giù nel ciberspazio*, che nella matrice potessero albergare Dio e i loa del woodoo.

KILLER MACHINE (*Ghost in the Machine*, USA 1993, 93') di Rachel Talalay; con Karen Allen, Chris Mulkey, Ted Marcoux, Jessica Walter.

La mente di un serial killer, ferito in un incidente stradale, viene risucchiata nella banca dati Datanet. Il killer, trasformato in un *file* impazzito, prosegue nella sua corsa omicida utilizzando le grottesche armi che la tecnologia gli mette a disposizione. Viaggiando nella rete delle linee telefoniche e dei cavi elettrici, trasforma stanze in forni a microonde, asciugamani ad aria calda in lanciafiamme, fa esplodere lavatrici.

Tecnica avanzata a parte, è il classico fulmine alla Frankenstein di un temporale a provocare la scissione corporea che trasformerà il killer in un'intelligenza artificiale. Nonostante le digitalizzazioni schematiche e senza eccessive idee del cyberspazio e della realtà virtuale, il film comunica una certa inquietudine dovuta all'incombenza spettrale del maniaco assassino che può colpire ovunque attraverso i più innocui elettrodomestici di casa. Si tratta di un clone minore di *Sotto Shock,* che Wes Craven aveva proposto con maggiore incisività quattro anni prima.

RIVELAZIONI (*Disclosure*, USA 1994, 127') di Barry Levinson; con Michael Douglas, Demi Moore, Donald Sutherland, Caroline Goodall.

Nella lotta di potere all'interno della DigiCom, Tom Sanders (M. Douglas) rischia di essere sopraffatto da Meredith Johnson (D. Moore), che ricorre ad ogni mezzo per arrivare alla vicepresidenza dell'azienda.

Al di là del *battage* pubblicitario scandalistico basato sulle piccanti molestie sessuali operate da Meredith ai danni di Tom, sotto la calda pelle di **Rivelazioni** scorre il silicio del cyber. Non solo per le buone anche se fugaci scene di tecnologia virtuale, ma perché tutto il film è percorso dai freddi impulsi dei *chip*, a partire dalla scena iniziale, dedicata alla schermata di un terminale, che ruba l'inquadratura agli esseri umani. «Venderemo la libertà offrendo, grazie alla tecnologia, quello che religioni e rivoluzioni hanno promesso ma mai concretizzato: l'indipendenza dal mondo fisico, dal corpo, dalla razza, dal sesso, dalla nazionalità, dalla personalità, dallo spazio e dal tempo. (...) possiamo stabilire relazioni a livello di pura coscienza» – afferma Meredith Johnson: vale a dire che la protesi si trasforma in amplificazione della coscienza, come per i *cow boys della consolle*.

Prendiamolo con le molle, ma vale la pena osservare con uno sguardo "altro" questo patinato film, tratto da un best-seller di Michael Crichton, che propone l'idea di comunità informatiche prive di frontiere e di *holding* internazionali per le quali la telematica è il motore primo di intrighi, potere ed enormi guadagni. *Isole nella Rete* di Bruce Sterling è più vicino di quanto non sembri.

IL TAGLIAERBE (*The Lawnmower Man*, USA/GIAPPONE 1992, 108') di Brett Leonard; con Jeff Fahey, Pierce Brosnan, Jenny Wright, Geoffrey Lewis.

Nel 1968 Ralph Nelson firma, su sceneggiatura di Stirling Silliphant e con la colonna sonora del musicista "guru" Ravi Shankar, *I due mondi di Charlie*. In questa pellicola, interpretata da Cliff Robertson e Claire Bloom, Charlie, un ritardato mentale che fa l'uomo delle pulizie, viene sottoposto ad un trapianto di cellule cerebrali che lo trasforma in un genio. Prima di lui un topolino aveva subito medesimi strabilianti risultati.

Dopo vent'anni Brett Leonard, appassionato cultore di *computer graphic*, ci regala qualcosa di analogo sostituendo le obsolescenti cure chirurgiche con farmaci neurotropi e la stimolazione degli illimitati mondi virtuali generati dai computer. Il risultato è un film di culto, un'affascinante miraggio, un tuffo in un mondo incredibile, tanto reale quanto inesistente. Giobbe (Fahey) e il dottor Angelo (Brosnan), il *mad doctor* e la sua creatura, la scienza e le *lobbies* militari, ed il creatore che finalmente teme la sua povera creazione perché, stavolta, lo supera. Se però nell'antesignana opera di Nelson il protagonista Charlie, pur interrogandosi su temi esistenzial-religiosi finisce poi per regredire fino alla sua misera condizione iniziale, Giobbe, raggiunto l'apice della conoscenza, devia verso deliri messianici, e intende tramutarsi in un'entità virtuale semidivina che vivrà nell'immensa rete cablata del pianeta. *Data glove*, *data suit*, *cyber caschi:* c'è tutto l'armamentario necessario ad aprire uno squarcio attraverso i cunicoli più oscuri e sconosciuti della mente alla ricerca di telepatia, medianità, poteri esp, misticismo, utopia.

Il sequel, ambientato in una Los Angeles futura che sta tra *Metropolis*, *Blade Runner*, e la pubblicità Kodak, dove

cyberspazio e *virtuality* sono "realtà", enfatizza il delirio di onnipotenza del redivivo Giobbe (un Matt "Max Headroom" Frewer ibridato tra Horace Pinker, Jim Carrey e il Richard Burton del *Tocco della Medusa*) che, menomato e immobilizzato su una sedia, rilancia la sua sfida.

La massiccia presenza di ragazzini, la *love story* ritrovata e il lieto fine che libera Giobbe dalle sue ossessioni e lo recupera ad una dimensione più umana, fa scivolare il film verso il "prodotto famiglia".

EVOLVER (*id.*, USA 1994, 89') di Mark Rosman; con Ethan Randall, John De Lancie, Cindy Pickett, Paul Dooley, Cassidy Rae.

«La realtà virtuale diventa reale! Vinci il robot Evolver.» Un giovane studente, appassionato di videogiochi di realtà virtuale, partecipa ad un concorso indetto dalla Cyber Tronix: chi stabilirà il record al *game* Evolver, avrà la possibilità di ricevere, direttamente a casa propria, l'ambito automa. Attraverso un piccolo stratagemma da navigato *on-line surfer*, Kyle (E. Randall) si inserisce nel sistema della multinazionale, cambiando i punteggi della classifica e vincendo così il concorso. Inizialmente la macchina dimostrerà, per il divertimento di Kyle e compagni, la propria propensione ludica, che ben presto, però, si trasformerà in propensione distruttiva (sai la novità!). In Evolver, infatti, si nasconde un programma militare, denominato *s.w.o.r.d.*, che prevede l'eliminazione fisica di chiunque giochi con lui.

Al di là della prevedibilità del plot e delle buone soggettive del robot (che però al giorno d'oggi non costituiscono più un merito), il film si segnala per una certa cattiveria di fondo che lancia i suoi strali soprattutto contro la famiglia media ameri-

cana: Kyle e l'amica Jamie fanno parte del club "figli di divorziati d'America", mentre la sorella più piccola sembra essere il bersaglio preferito dell'impazzita arma letale.

William H. Macy, futuro protagonista del nevoso *Fargo*, presta la voce nell'edizione originale al robot Evolver.

IL TAGLIAERBE 2 - THE CYBERSPACE (*The Lawnmover Man 2: Beyond Cyberspace*, USA 1995, 93') di Farhad Mann; con Patrick Bergin, Matt Frewer, Austin O'Brien, Ely Pouget, Camille Cooper.
vedi **IL TAGLIAERBE** di Brett Leonard (1992)

CYBERTECH P. D. (*id.*, USA 1995, 90') di Rick King; con Lorenzo Lamas, Chris Sarandon, Kari Salin, Peter Coyote.

Vecchia storia: due colleghi poliziotti, uno dei quali viene ucciso di fronte agli occhi dell'amico dai cattivi di turno. Oltre ad avere un desiderio irrefrenabile di vendetta, il dipartimento ti affianca un nuovo compagno molto più portato a "maneggiare" una tastiera di computer che una pistola... I criminali sono avvertiti: in città c'è una nuova coppia.

Siamo nel 2008 e il *police department* Cybertech è sulla scia di un potente magnate della mala: le sue attività nel tempo si sono evolute passando dallo smercio di "hellraiser", droga utilizzata anche dai soldati nella guerra del cartello russa del 2002, a quello dei giochi di realtà virtuale illegali, così estremi e violenti da provocare in alcuni casi la morte stessa degli utenti. Ma ora il suo chiodo fisso è quello della clonazione di "bambole meccaniche" e nel suo mirino c'è Pamela Travis, la pornostar "virtuale" più in voga del momento. Al sergente Bobby Chase (L. Lamas), sbirro a cui sono stati trapiantate –

in seguito alla perdita della vista durante la guerra russa del cartello – lenti telescopiche, termografiche, con visione notturna, collegate con i computer della Cybertech, il compito di proteggerla.

Lorenzo "Falcon Crest" Lamas, protagonista di una pellicola di impianto televisivo, i cui dialoghi, soprattutto tra Bobby e Pamela, rimandano più a "Dallas" che a un film vero e proprio. Coinvolto nell'operazione anche Peter Coyote (*Kika, Luna di fiele*).

JOHNNY MNEMONIC (*id.*, USA 1995, 96') di Robert Longo; con Keanu Reeves, Dina Meyer, Dolph Lundgren, Ice-T, Takeshi Kitano, Udo Kier, Barbara Sukowa.

Johnny è un corriere mnemonico e si serve degli innesti neurali nel suo cervello come di un *data-base* per contrabbandare informazioni. Questa volta Johnny trasporta i risultati della ricerca sulla malattia del secolo (il NAS o Tremore Nero), sottratti alla potente multinazionale Pharmakon, che se ne vuole servire per biechi scopi commerciali.

È il primo film direttamente tratto dall'universo di William Gibson, che in prima persona, assieme all'amico artista multimediale Robert Longo, ne ha caldeggiato e seguito la realizzazione fin dalla sceneggiatura, da egli stesso adattata e scritta (Gibson si è occupato altre volte di cinema scrivendo sceneggiature poi non realizzate come *Neuro-Hotel* e *Burning Chrome* tratto da un suo racconto, oppure completamente stravolti come *Alien 3*. Per la televisione doveva ideare una puntata di *Max Headroom* prima che la serie si interrompesse). **Johnny Mnemonic** è un prodotto fondamentalmente diverso dal racconto scritto nel 1980 cui direttamente si ispira. Pur mantenendo tutte le topiche caratteristiche (gli impianti

biomeccanici, le intelligenze artificiali, la presenza invasiva delle apparecchiature video-televisive e dell'alta tecnologia in genere, il junk, le metropoli degradate, il superamento del concetto distintivo tra uomo e macchina, le zaibatsu, potentissime multinazionali in lotta per la supremazia), il film manca della toccante poetica che caratterizza le opere letterarie. Gibson ha qui espanso, shackerato, adattato il suo mondo al cinema, e finalmente lo ha fatto lui, evitando di ritrovarselo realizzato (in maniera migliore) da altri registi, come era accaduto per *Blade Runner*. Il risultato è comunque interessante e, per vari motivi, imperdibile.

TIMEMASTER (*id.*, USA 1995, 100') di James Glickenhaus; con Jesse Cameron-Glickenhaus, Noriyuki "Pat" Morita, Joanna Pacula, Zelda Rubinstein, Michelle Williams, Veronica Cameron-Glickenhaus.

James Glickenhaus è uno *z-director* che ha già realizzato pellicole come *Exterminator, Dominator, Il massacro degli innocenti*. In più è uno che autoproduce i suoi film, scrive le canzoni e, ahinoi, fa recitare i suoi figli Jesse e Veronica.

Scimmiottando la saga *Ritorno al futuro*, in questo **Timemaster**, riprende il già (e meglio) sfruttato tema del viaggio nel tempo, passando da un futuro post-atomico (si parte dal 2007) al selvaggio West di Billy The Kid, senza tralasciare di inserire un paio di combattimenti in stile *Mortal Kombat* e una sequenza di sci estremo che neanche James Bond in *007 Bersaglio mobile* poteva offrirci.

Ora, il discorso che a noi interessa è che in una realtà parallela si svolgono dei *virtual-game* che hanno come protagonisti degli umani "prelevati" dalla Terra: in un arena i prigionieri-giocatori combattono per sopravvivere. A chi perde ver-

rà "succhiata" la linfa vitale, che diventerà *blue*, una droga potentissima in grado di ringiovanire i corpi. Inoltre questo mondo parallelo è interfacciato con il nostro – i giochi si svolgono *realmente* nel presente , nel passato o nel futuro – e ci sta preparando una bella sorpresa: la distruzione termonucleare.

Nelle mani di Peter Hyams (*Timecop*) o di Terry Gilliam (*I banditi del tempo*) la pellicola avrebbe sortito altri effetti sia nel risultato che nello sviluppo del discorso: Glickenhaus è un "ladro di cinema", nel senso negativo del termine, non un *bandito del tempo*.

Spiro Razatos (*Class1999 part II*) è qui direttore della seconda unità.

THE NET - INTRAPPOLATA NELLA RETE (*The net*, USA 1995, 110') di Irvin Winkler; con Sandra Bullock, Jeremy Nortan, Dennis Miller.

Even cowgirls get the net. Angela Bennett (S. Bullock) è un'analista informatica. La sua vita scorre abbastanza tranquilla di fronte ad uno schermo di computer e una consolle, tra un virus e l'altro, fino a quando non accede per caso ad un programma particolare che potrebbe consentirle di svelare al mondo una scottante verità. C'è di mezzo il suicidio del sottosegretario alla Difesa degli USA; un suicidio che in realtà cela un omicidio politico ad opera di una potentissima organizzazione criminale che vuole immettere sul mercato un nuovo sistema informatico, con una falla al proprio interno, da destinarsi a tutti gli organi governativi. Da questo momento in poi la sua vita si trasforma in un inferno. La sua identità verrà cancellata, i pochi amici che la possono aiutare eliminati uno ad uno, e i cattivi di turno non le lasceranno un attimo di tre-

gua nel tentativo di ucciderla.

Senza qualche tasto da premere rischi di scomparire: digito, dunque sono. Nel momento in cui perdi il contatto con la rete rischi di perdere addirittura te stesso: qualcuno potrebbe prendere la tua vita, rivoltarla come un guanto e trasformarti in un "nessuno" qualunque. Inconvenienti e pericoli della civiltà informatica in cui «nessuno esce più di casa, nessuno fa sesso. La rete è il profilattico del 2000.»

L'interessante spunto di partenza non è supportato da una regia adeguata, che soprattutto nel primo tempo sconta una mancanza di ritmo sostenuto. La fotografia è comunque firmata dal grande Jack N. Green, genio delle luci per Clint da *Gunny* in poi.

HACKERS (*id.*, USA 1995, 104') di Ian Softley; con Johnny Lee Miller, Angelina Jolie, Jesse Bradford, Matthew Lillard, Fisher Stevens, Lorraine Bracco.

Quando il *cyber-thriller* incontra lo *youth-movie*: una nuova generazione elettronica, una generazione di fenomeni cresciuta a *corn flakes* e *rollerblades*, sta per attraversare lo schermo per portarvi nel fantastico e inesplorato mondo delle autostrade informatiche.

Zero Cool, Acid Burn, Cereal Killer, Phantom Freak e Crash Override pensano più alla tastiera che alla preparazione per l'ultimo compito in classe di matematica (del resto *cow-boys della consolle* come questi non hanno certo difficoltà ad interfacciarsi con i computer della scuola e trasformare un'insufficienza in un bel voto) e, un po' in ritardo sui tempi (ma non è grave), sono ancora immersi in quell'età in cui si pensa più al senso della "sfida" tra amici che ai primi segnali di attrazione verso l'altro sesso. Ecco allora Zero Cool (J. L. Miller) e

Acid Burn (la bella ed esordiente A. Jolie), amici-nemici, "scontrarsi" all'ultimo *byte*, scardinando i sistemi di sicurezza delle più importanti corporazioni, fino a quando non scoprono una colossale truffa informatica ai danni di una multinazionale da parte di un dipendente-*hacker* della stessa...

Tra inseguimenti e fughe real-virtuali, depistaggi e colpi bassi telematici (ci si mette, poi, anche la polizia a creare più confusione che altro...), un ritrovo al Cyberdelia e uno sguardo su New York come fosse un immenso *microchip*, tra i due giovani ci sarà pure spazio per il colpo di fulmine.

Per la serie "saranno famosi": Johnny Lee Miller, Sick Boy in *Trainspotting*, ragazzo di sicuro avvenire.

VIRTUALITY (*Virtuosity*, USA 1995, 102') di Brett Leonard; con Denzel Washington, Russell Crowe, Kelly Lynch, Stephen Spinella, William Forsythe, Louise Fletcher, William Fichtner.

Il *cyber-thriller* di questi tempi è molto di moda (si pensi solo ai recenti *Strange Days* e *The Net*): il mercato in questo senso sta dimostrando una nuova ricettività dovuta da un lato alle nuove meraviglie tecnologiche nel settore degli effetti speciali e dall'altro alla sempre più rapida e crescente diffusione dei *new media*. Ecco allora che si crea un territorio vergine, da colonizzare, per un genere-sottogenere che fino a qualche anno fa non esisteva.

Non poteva mancare dunque all'appello il "profeta" cinematografico della *virtual reality* Brett Leonard, che non sarà certo un campione di finezze e sottigliezze psicologiche, ma ha almeno l'ardire di *interfacciare* situazioni abbastanza inedite e originali su strutture narrative consolidate e decisamente classiche. E a proposito di interfacce, **Virtuality** è la storia di Sid 6.7 (R. Crowe), programma ultrasofisticato di addestra-

mento del corpo di polizia, che racchiude al proprio interno le menti di duecento criminali, realizzato dalla multinazionale Letac e da un programmatore folle che riuscirà a trasformarlo in un organismo sintetico nanotecnologico in grado di materializzarsi nel mondo reale. All'ex poliziotto Parker Barnes (D. Washington) il compito di fermarlo.

Tra fughe, inseguimenti, sparatorie e qualche riflessione sulla nostra società mediatizzata (Sid 6.7 che da buon onnipresenzialista televisivo ricerca l'*audience* a tutti i costi), un tipico film post-prandiale ad alta digeribilità, innocuo ma godibile, fruibile senza pretese.

PROTESI

VIDEODROME (*id.*, CANADA 1982, 90') di David Cronenberg; con James Woods, Deborah Harry, Sonja Smits, Peter Dvorsky, Les Carlson.

Alla ricerca di programmi sempre più "forti" per catturare il pubblico della sua piccola emittente televisiva "Canale 83", Max Renn (J. Woods) si imbatte nel Videodrome, una trasmissione pirata che trasmette in continuazione snuff movies. Attratto dalla violenta efferatezza delle immagini, Max si trova a poco a poco coinvolto in un gioco incontrollabile.

Tra videocassette che si fanno carne, persone che si trasformano in videoregistratori umani, allucinazioni indotte dalle frequenze televisive, televisori che diventano organi ed espellono frattaglie, percezioni alterate della realtà che sfociano in una virtualità da incubo, il Videodrome si trasforma in un culto attraverso il quale si possono visitare altri mondi ed arrivare a diversi stati di coscienza. La Tv diviene un mezzo sciamanico per giungere a qualcosa di "superiore", comunque di "diverso" dal mondo normale e dall'esistenza quotidiana.

«Informazioni che interagiscono, i dati che si fanno carne...» – scrive William Gibson in *Neuromante* e, come nota Darko Suvin in un'analisi del cyberpunk – «[in *Neuromante*] il sesso è visto come una specie di oceano vitale di

superinformazioni.» L'analogia con l'universo di Cronenberg è forte: in **Videodrome** sesso e informazione si mischiano esigendo la nascita di una "nuova natura", di un "differente" ecosistema che si affianchi, e in qualche misura si sovrapponga, a quello esistente. Uomini e panorami che la fervida fantasia di Gibson stava identificando: – «Il cielo sopra il porto aveva il colore di un televisore sintonizzato su un canale morto.»

Una curiosità. Nel 1968 l'italiano Paolo Bianchini (che si firmava Paul Maxwell) gira con *Hypnos - Follia di un massacro*, una pellicola che par quasi voler anticipare l'inquietante mondo televisivo di *Videodrome*.

DOVEVI ESSERE MORTA (*Deadly friend,* USA 1986, 92') di Wes Craven; con Matthew Laborteaux, Kristy Swanson, Michael Sharret, Anne Twomey.

Bruce Joel Rubin è uno un po' fissato con i temi della morte e del ritorno alla vita. Così, è da anni che scrive lo stesso film con alcune varianti. Prima che facesse resuscitare Patrick Swayze nelle vesti di un fantasma protettivo e romantico (*Ghost*) e prima di far realizzare al *pater familias* Michael Keaton, destinato a morire di cancro, un *home-movie* sulla sua stessa vita che ne perpetuasse il ricordo nei familiari (*My life*), ha redatto lo *script* di questo **Dovevi essere morta**, realizzato nel 1986 da Wes Craven. E la storia non è troppo dissimile dalle succitate: Samantha viene uccisa dal padre violento e psicopatico; il suo ragazzo, Paul, per salvarla le trapianterà nel cervello un computer con batteria incorporata che apparteneva ad un robot ultramoderno e sofisticato di sua invenzione, distrutto da una nevrotica vicina di casa. Questa ibridazione tra il corpo di Samantha e il "cervello" del robot

BB fonderà le personalità dell'una e dell'altro, dando sfogo ai desideri di vendetta sia della ragazza nei confronti del genitore sia della "macchina" nei confronti della vicina.

Curioso tentativo da parte di Craven di realizzare un film fantastico intriso di sentimento che ha comunque i suoi momenti migliori nelle sequenze *splatter.*

Il ragazzo prodigio Paul ha nelle vene sicuramente il sangue della famiglia Frankenstein, anche se il suo genio è più mosso da afflato romantico che prometeico.

Notevoli le soggettive "robotizzate" di BB e della non-morta Samantha.

TETSUO (*Tetsuo: The Iron Man*, GIAPPONE 1989, b/n, 67') di Shinya Tsukamoto; con Tomoroh Taguchi, Kei Fujiwara, Nobu Kanaoka, Shinya Tsukamoto.

La carne e il metallo, il metallo e la carne. Inutile cercare di descrivere il delirio mutante di **Tetsuo**, occorre vederlo. **Tetsuo** è l'ultima frontiera, invalicabile. Ciò che si levava tra le righe dei romanzi e dalle icone dei fumetti bussa alle nostre porte. Sono tra noi?

Lynch era la "mente" e la "deformità" della carne; Cronenberg "l'incubo" senza risveglio; Tsukamoto è il metallo unto d'olio e sangue, palpitante del vibratile seme d'una nuova stirpe immortale, immune da ogni malattia, che sarà distrutta solo dalla ruggine.

Nella storia dell'insignificante impiegato e della sua compagna, che a mano a mano si trasformano aggiungendo ai loro corpi agglomerati di detriti, si nasconde l'amore-odio nei confronti di una civiltà che ha rimodellato l'aspetto del mondo in funzione industriale. Feticismo, sadomaso, morbosità, bellezza, distruttivo misticismo orientale e la meccanizzazione

dei corpi, ancora e sempre più trasformati in *human-lethal-weapons*, proseguono e si focalizzano nel sequel **Tetsuo II,** dove la volontà di distruggere un mondo alienato non trova di meglio che continuare ad impastare la carne al terribile e rugginoso metallo, che si muove, freme e vibra nei muscoli. E quando dalla mano dell'impiegatuccio Taniguchi fiorisce una pistola, non si può fare a meno di pensare alle mani della Molly di *Johnny Mnemonic* e di *Neuromante*, con le loro affilate lame retrattili.

La genialità bizzarra e allarmante di Tsukamoto scrive pagine indelebili fin dalle *Avventure del ragazzo palo elettrico*, un super otto del 1987 già pieno di folli mescolanze di carne e oggetti.

FINO ALLA FINE DEL MONDO (*Bis das Ende der Welt*, RFT/FRANCIA/AUSTRALIA 1991, 158') di Wim Wenders; con Solveig Dommartin, William Hurt, Sam Neill, Jeanne Moreau, Max Von Sidow, Chick Ortega, Eddy Mitchell, Rudiger Vogler, Ryu Chishu.

Un Wenders gibsoniano, un Wenders screditato e bistrattato (solo il tempo gli renderà giustizia) per un'opera che ha incantato (pochi) e irritato (tanti). Noi comunque siamo tra coloro che "quotidianamente" e strenuamente lottano per la riabilitazione di un film che, come *Blade Runner*, disvela con allarmismo e disincanto le residue possibilità di sopravvivenza della visione. Mondo (*cyberspace*) onirico e mondo filmico, accumulabili per la loro intrinseca natura di illusorietà e inorganicità, producono immagini sempre più prive di capacità comunicativa, sempre meno dense, sempre più rarefatte: i sogni visualizzati in alta definizione dai protagonisti di **Fino alla fine del mondo** altro non sono se non un insieme

di punti e linee spezzate (ancora il ciberspazio). Il proliferare incontrollato delle immagini rende succubi, isola Sam (W. Hurt) e Claire (S. Dommartin) in un deserto ove regna incontrastato il silenzio, l'incomunicabilità, l'assenza della parola. Grande importanza allora, assumono suoni, rumore, musica (la slendida colonna sonora rock con pezzi, tra gli altri, di Lou Reed, Talking Heads, REM, U2); ma non bastano. La parola scritta è superiore alla parola filmata: Wenders conferisce alla scrittura poteri miracolosi assoluti e fondamentali nella cura per la disintossicazione dalle icone-simulacro, ribadendo, una volta di più e definitivamente, la sua incrollabile fede nelle qualità taumaturgiche del Racconto.

La madre cieca di Sam, Edith (J. Moreau), ri-vive in *simstim*, grazie ad un innesto cerebrale, le immagini e i ricordi che lo stesso Sam ha potuto registrare per mezzo di una protesi elettronica del proprio sguardo, realizzata dal padre scienziato ed ambita da più parti, non ultima la CIA.

Sam Shepard avrebbe dovuto interpretare il ruolo di William Hurt; la versione originale del film durava sei ore, poi ridotte a tre per l'edizione tedesca.

TETSUO II: BODY HAMMER (*id.*, GIAPPONE 1992, 83') di Shinya Tsukamoto; con Tomoroh Taguchi, Nobu Kanaoka, Shinya Tsukamoto, Sujin Kim.
vedi **TETSUO** di Shinya Tsukamoto (1989)

KIKA (*id.*, SPAGNA/FRANCIA 1993, 115') di Pedro Almodovar; con Veronica Forqué, Victoria Abril, Alex Casanovas, Peter Coyote, Rossy De Palma, Bibi Andersen, Anabel Alonso, Santiago Lajusticia.

Kika è una truccatrice attratta da due uomini: Nicholas, uno scrittore assassino, ed il suo figliastro Ramon, un fotografo un po' *voyeur.* Andrea è una giornalista televisiva perennemente a caccia di immagini forti per la trasmissione "Lo peor del dìa". Personaggi scombinati ed eccentrici, per una delle commedie grottesche alle quali ci ha abituato la bizzarra genialità di Almodovar. **Kika** proietta però alcune schegge che confluiscono verso l'universo fluttuante del cyber. Andrea Caracortada, la donna-telecamera interpretata da Victoria Abril, col folle costume disegnato da un Jean Paul Gaultier non nuovo a curiose ibridazioni modali, è vicina tanto all'estetica cyborg e della protesi, quanto alla contaminazione uomo-macchina. Al di là del fattore estetico (telecamera sul capo e faretti sul seno), la *camcorder*, e quindi il video, ha mutato e condizionato la vita di Andrea, che prima faceva la psicologa. Allo stesso modo, la gran copia di riferimenti ad altri personaggi e ad altri film, dei quali gli interpreti di **Kika** ripetono gesti e situazioni, rimanda ad un curioso, anche se raffinato, gioco cinematografico a metà tra *videogame* e realtà virtuale.

CYBERJACK (*id.*, Canada 1994, 90') di Robert Lee; con Brion James, Michael Dudikoff, Suki Kaiser, Jon Cuthbert.

Hanno scomodato nientemeno che Stephen Awking per dar spessore a questo filmetto, nel quale la sperimentazione di un nuovo tipo di virus senziente di protezione cibernetica, allevato in un protoplasma neurologico, fa gola a un gruppo di malviventi informatici. Il loro capo Nassim (un Brion James terribilmente albino dalla chioma spiritata), intende appropriarsene, iniettarselo in un minuscolo computer all'interno del cervello, ed iniziare con esso un'esistenza simbiotico-telematica che gli conferirebbe poteri tali da dominare il mon-

do. Ancora una volta, e probabilmente per lungo tempo, le tecnologie cyber vengono vissute come mezzo per soddisfare deliri teisti di onnipotenza. Il lieto fine è d'obbligo, con tanto di bella da salvare, ex poliziotto da recuperare a guardia della legge, e una squadra S.W.A.T. composta da agenti cyborghizzati.

CRASH (*id.*, CANADA 1996, 100') di David Cronenberg; con James Spader, Elias Koteas, Deborah Unger, Rosanna Arquette, Holly Hunter.

Folle, delirante, assolutamente imperdibile. Il discorso cinematografico di Cronenberg sulla mutazione ed il sincretismo tra la carne e il metallo raggiunge l'apice in **Crash**. Uomini ancora di muscoli e sangue, ma già intimamente "cambiati", vivono in simbiosi con le automobili e praticano una sessualità accesa dalle forme arrotondate e levigate delle lamiere, che culmina nel climax dello scontro. Il "crash": la penetrazione-orgasmo tra lo scoppio e la contorsione di cromo e acciaio, che entrano in corpi segnati dalle profonde cicatrici e dalle mutilazioni provocate da questi incredibili tentativi di fondersi e compenetrarsi con le macchine.

Reiterati e studiati con maniacale gusto e torbida perseveranza, gli incidenti assurgono a feticcio di questa nuova specie di uomini che prendono a modello e ripetono, come in una sorta di assurdo teatro della verità, gli scontri stradali che hanno coinvolto personaggi famosi. La tecnologia ha colonizzato l'uomo al punto da suggerire, come nel *Tetsuo* di Tsukamoto, un rimodellamento della specie senza che si abbia piena coscienza di ciò che sta accadendo e delle sue estreme conseguenze.

Vaughan (E. Koteas), sacerdote della complessa liturgia

dei sinistri, vaga negli ospedali alla ricerca della "nuova carne", di coloro cioè che sono già mutati ma ancora non sanno di esserlo, come Ballard (J. Spader) coinvolto in una collisione mortale, e la sua compagna Catherine (D. Hunger). "Mi hermani" avrebbe detto loro se si fossero incontrati in un film di Jacques Tourneur.

CYBERPUNK RADICALE

LIQUID SKY (*id.*, USA 1982, 104') di Slava Tsukerman; con Anne Carlisle, Paula Sheppard, Susan Doukas, Otto von Wernherr.

Una minuscola nave spaziale a forma di disco, guidata da alieni che si nutrono di sostanze oppiacee, sbarca sulla Terra. Accorgendosi che il cervello degli esseri umani durante l'orgasmo produce una sostanza molto simile all'oppio, gli alieni iniziano ad uccidere chi fa l'amore nelle loro vicinanze. La loro esca diventa inconsapevolmente Margaret, una fotomodella punkettara, frigida ma molto appetita dagli uomini.

Il *liquid sky,* la chiave del cielo, il latte del paradiso, è l'eroina, e attorno ad essa gira più o meno tutto il film. Di emanazione più *new waver* che cyber, **Liquid Sky** rappresenta comunque l'anello di congiunzione tra gli ultimi sussulti di questo fenomeno musicale e di costume, oltre che fantascientifico-letterario della seconda metà degli anni Settanta, e il nascente cyberpunk che nello stesso anno d'uscita del film inizia a vedere la luce.

Ritmi sintetici, elegante estetismo visionario, idee originali e un'apprezzabile ritratto degli ambienti *off* newyorkesi, per un'opera che purtroppo è rimasta l'unica di Slava Tsukerman, interessante regista di origine russa.

DECODER - IL FILM *(id.*, GERMANIA 1984, 87') di Muscha; con FM Einheit, Bill Rice, Christiane Felscherinow, Ralph Richter, Genesis P. Orridge, William S. Burroughs.

Da un soggetto di Klaus Maeck viene realizzato nella prima metà degli anni Ottanta, direttamente dagli interpreti della vivissima scena underground tedesca, **Decoder**. Questo film indica come il fenomeno delle controculture si snodi nel tempo senza soluzione di continuità; un gomitolo che, dagli anni Sessanta e Settanta, tenendo come punto di riferimento figure di culto come William S. Burroughs, si srotola assorbendo, distillando e riducendo le nuove frontiere dell'informazione fino ad arrivare al cyberpunk più radicale.

FM, un giovane hacker sperimentatore di apparecchiature elettroniche, affascinato dalle potenzialità dei suoni, si accorge che la multinazionale H-Burger si serve dei poteri ipnotici della musica per invogliare le persone a frequentare i suoi fast food. In questi locali vengono infatti diffusi nastri di "muzak" che hanno il potere di alterare la percezione della realtà, trasformando cibo e ambienti squallidi in luoghi accoglienti e cucina gustosa. FM inizia allora a sperimentare una contro "muzak" che risvegli la coscienza della gente e abbatta il monopolio della H-Burger.

Decoder è un'opera dal fascino inquieto, estremamente originale nel taglio, nello stile e nella realizzazione, ricca di idee e intuizioni, che ha anche il pregio di aver raggrumato in sé alcune delle figure storiche più interessanti dell'estetica underground: FM è il musicista FM Einheit degli Einsturzende Neubauten, Christiane è la Christiane F. autrice dei *Ragazzi dello Zoo di Berlino*, il predicatore nei sotterranei è il musicista Genesis P. Orridge dei Throbbin'Gristle e Psychic TV, le apparizioni di William S. Burroughs non hanno bisogno di commenti. In più *soundtrack* con pezzi di Soft Cell, Psychic TV, The The, Einsturzende Neubauten, registrata dall'etichetta londinese Some Bizarre.

SPLIT (*id.*, USA 1988, 92') di Chris Shaw; con Timothy Dwight, Chris Shaw, John Flynn, Joan Bechtel.

Un uomo malato, tenuto in vita da macchine, pare sovrintendere all'ordine mondiale. Teme la morte, e un medico-scienziato al suo servizio gli propone prima di sostituire le parti paralizzate del corpo con organi bionici, poi di registrare i suoi campi magnetici cerebrali e trasferirli nella mente di un donatore opportunamente preparato. Non si sa come, ma Starker (T. Dwight), uno strambo personaggio che ha intuito la pressione che il gruppo di quest'uomo esercita sulla libertà personale della gente, tenta in ogni modo di opporsi, minacciando di sciogliere nell'acqua potabile una sostanza in grado di far comprendere la verità. Nel frattempo l'uomo si trasforma progressivamente in un cyborg che si staccherà dall'abbraccio simbiotico delle macchine che lo sostentavano, per raggiungere Starker e tentare di impedirgli di sovvertire il suo ordine del mondo. Più *pop* che cyber, più *art* che *techno*, **Split** si pone sulla scia di film "acidi" come *Liquid Sky*. Belli e suggestivi i titoli di testa e di coda di Rob Shaw.

CYBERPUNK (ITALIA 1991, 80') videozine a cura del gruppo SHAKE.

Interessantissimo esempio di rivista su nastro magnetico, la **Cybepunk** *videozine* iniziava nel 1991 ad esplorare gli scenari e le nuove "realtà" delineati da scrittori come William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker e dalle nuove tecnologie *hardware-software*. Dietro il silicio e il metallo ci sono però pensieri, idee, corpi che si trasformano e mutano espandendo la loro coscienza. Nove *file* con i primi esperimenti di Realtà Virtuale, esempi di collegamento *on-line* con una BBS, dimostrazioni di *hackeraggio* e *performance* dei gruppi teatrali alternativi La Fura Dels Baus e Mutoids Waste Company, interviste e interventi di *hackers* come Wau Holland e Michael

Synergy, e di personaggi come il regista e videomaker Klaus Maeck, William Gibson, Timothy Leary, Jaron Lanier. Da vedere, e prima-durante-dopo magari abbinare alla lettura dell'antologia *Cyberpunk*, vera chicca e bibbia del fenomeno cyber, edita anch'essa dall'agguerrito gruppo milanese Shake guidato dall'ormai mitico Gomma.

WILLIAM S. BURROUGHS. COMMISSIONER OF SEWERS (*id.*, GERMANIA 1986-1991, 55') di Klaus Maeck.

Ritratto videografico di William S. Burroughs, figura di culto e nume della Beat Generation, attraverso le domande di Jurgen Plog sulla lingua come "virus", la funzione dei sogni, i pensieri sulla morte, le tecniche del *cut-up*. I cinquantacinque minuti di questa interessante opera su nastro magnetico ne catturano i pensieri acidi, farfalle psichedeliche che si sovrappongono, inscrivono e alternano nei suoi quadri, nelle fotografie, nelle letture e nei brani di film dove lo scrittore appare. Lo stile videografico, anche se risente degli anni trascorsi, resta comunque efficace. Il videomaker è Klaus Maeck, scrittore, regista e fotografo tedesco che più volte si è interessato a temi cyberpunk.

IL PASTO NUDO (*Naked Lunch*, CANADA/GRAN BRETAGNA 1991, 115') di David Cronenberg; con Peter Weller, Judy Davis, Ian Holm, Julian Sands, Roy Scheider.

Dal delirante, onirico, acidissimo cyberpunk letterario avanti lettera di William Burroughs, e dalle righe drogate e dai *cut-up* di suoi scritti come *Queer*, *The Naked Lunch* e *Lettere da Tangeri ad Allen Ginsberg*, Cronenberg ha tratto gli spunti per un improbabile adattamento cinematografico del **Pasto Nudo**. L'opera è oscura, faticosa da seguire ma affascinante, decifrabile solo se si tiene conto dell'universo allucinato e vi-

sionario dello scrittore statunitense che, perennemente alla ricerca di mondi "altri", ha anticipato i temi cari al cyber sviluppati, un ventennio più tardi, da William Gibson (che non fa mistero di aver guardato a Burroughs più che ai computer) e da altri neuromancer. L'avvento di nuove avanzatissime tecnologie ha fatto teorizzare a Burroughs (e all'altro *guru* del cyberspazio Timothy Leary) il superamento delle barriere morali, legali e fisiologiche legate all'utilizzo sciamanico delle droghe, identificando nelle realtà virtuali e in apparecchi elettronici simili alle dream-machine il catalizzatore per raggiungere, senza troppi pericoli, differenti stati di coscienza.

Elementi come manipolazione di uomini e di menti, gruppi di potere che creano un nuovo ordine delle cose, tecnologie fuori controllo, sessualità eterodosse emergono in filigrana dal film di un regista sempre e comunque ossessionante/ato narratore delle vibrazioni mutanti che attraversano gli esseri umani. E se il protagonista, lo scrittore-sterminatore di scarafaggi newyorkese Bill Lee, è il referente letterario di Burroughs, ecco che i suoi rapporti da Interzone per i servizi segreti sono «il pasto nudo, la parola che diventa carne umana.» E per Cronenberg il film ed il cinema *sono* carne umana.

Il destino di Lee è quello di uccidere la moglie drogata dalla polvere di piretro, sotto l'influenza di un insetto gigantesco che dice di essere l'agente di una organizzazione spionistica; di vedere macchine da scrivere Martinelli, Clark-Nova e Moudjahidin mutarsi in mostruosi ibridi di scarafaggi, millepiedi e teste di mugwump (creature stranissime che secernono un siero inebriante); raggiungere lo stato di Annexia dopo essere passato attraverso l'Interzone, la Casbah narcotizzata e deviante di Tangeri.

Ancora una volta *sprawl*, *sim-stim*, *zaibatsu*, *gomi* non sono poi così lontani.

CYBERPUNK VIDEOZINE II (*id.*, ITALIA 1994, 90') a cura del gruppo SHAKE.

A tre anni di distanza dalla prima videozine, i cibernauti milanesi dello Shake tornano con un'ora e mezzo di "futuri contemporanei" per dimostrare come – nonostante l'attacco dei media abbia contribuito a trasformarlo in un prodotto *trendy* alle soglie del terzo millennio – il movimento Cyberpunk non abbia affatto esaurito la sua spinta creativa. Nelle sue forme più radicali e alternative è anzi più che mai in grado di produrre idee e strumenti per tecnologie a basso costo accessibili a tutti. È sempre Gomma, il Virgilio agghindato degli accessori per la navigazione ciberspaziale, che ci guida attraverso i gironi più *underground* della matrice, fra nuovi modi di vita e culture alternative, sperimentazioni indipendenti, realtà virtuali a basso costo, interattività, fanzine su carta ed elettroniche, *cybercomics*, congressi mondiali di *hackers* e *phone freaks*, comunità virtuali e reali, i pericoli della criptazione nella diffusione libera delle notizie, il nomadismo del fenomeno *traveller* e *raver*, *techno-house* e tribalità. Emerge prepotente il volto meno conosciuto e glamour del cyberpunk e della filosofia cyber, poco *glittering* ma molto affascinante e meritevole di un miglior approfondimento.

TIMOTHY LEARY'S DEAD (id., USA 1996, 80') di Paul Davis.

Un omaggio all'affascinante figura di Timothy Leary: le rifrazioni della *Beat Generation* sono arrivate fino a noi influenzando diversi aspetti della nostra cultura, incluse le frontiere elettroniche della *cyber generation*. Leary ha incontrato William Gibson e, prima di lasciarci, ha affermato: «come puoi pensare di attraversare gli anni Ottanta e Novanta senza prima dedicarti al computer e alla rivoluzione dell'informazione?»

CYBERPUNK RETROATTIVO

METROPOLIS (*id.*, GERMANIA 1926, b/n, 80') di Fritz Lang; con Gustav Frohlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolph Klein-Rogge, Theodor Loos.

La megalopoli di Metropolis come lo *sprawl*; la sua stratificazione sociale multilivello come nel Philip K. Dick del *Cacciatore di androidi/Blade Runner* o nel Gibson di molti romanzi; il dominio assoluto sulle cose da parte della potente famiglia di Joh Fredersen (A. Abel) come i Tessier-Ashpool di *Giù nel ciberspazio*; la fusione dell'uomo col metallo delle macchine nella creazione della robotrix da parte dello scienziato Rotwan (R. Klein-Rogge); l'utilizzo del video come mezzo di comunicazione, e poi la manipolazione delle masse conservate nell'assoluta assenza di informazione e febbrilmente asservite alle apparecchiature del mondo meccanico-tecnologico di Underground City. Ce n'è abbastanza per azzardare e indicare in **Metropolis** il capostipite di tutti i film cyberpunk. Il fascino magnetico di questo bellissimo film giunge inalterato fino a noi anche dopo più di settant'anni, i meravigliosi décor dei due mondi creati da Otto Hunte, Erich Kettelhut e Karl Vollbrecht (quello inferiore degli operai animato da una meccanica e opaca routine, e quello superiore dei padroni tra giardini pensili, agi, lusso e piaceri) alieni l'uno dall'altro, splendidamente coreografati da Lang, fanno da sfondo alla storia

della rivolta operaia contro la dittatura di Fredersen. Il figlio Freder (G. Frohlich), ignaro della vita nascosta e negletta che si svolge nel sottosuolo della città cercherà, assieme alla giovane operaia Maria (B. Helm), una riconciliazione che cambi l'ordine delle cose.

L'UOMO TERMINALE (*The Terminal Man*, USA 1974, 107') di Mike Hodges; con George Segal, Joan Hackett, Richard A. Dreyfuss, Jill Clayburgh.

Un brillante tecnico elettronico, specializzato in robotica, soffre di violente crisi aggressive che possono condurlo all'omicidio. Convinto che il destino degli uomini sia di trasformarsi in macchine, è lui stesso a suggerire ai medici la soluzione al suo male: un innesto cerebrale che porterà il suo cervello ad essere controllato da un minuscolo computer. All'insorgere delle crisi il computer emetterà un impulso tranquillante in grado di sedarle. Ma invece di risolvere il problema, l'innesto lo acuisce, rendendo il cervello di Harry Benson (G. Segal) "goloso" di stimoli sedativi. Come per il più tardo *L'Uomo Laser* (1979) il corpo umano ancora rifiuta l'algido abbraccio di acciaio e silicio.

L'Uomo Terminale, tratto dal romanzo omonimo di Michael Crichton, fa parte di quelle pellicole "seminali" che anticiparono uno dei temi fondanti del cyberpunk: l'ibridazione dell'uomo con la macchina. L'opera di Hodges si avvicina con cautela a questi nuovi scenari, e insiste sui rischi in agguato e sulle perplessità di una parte della scienza medica, cosa che i film d'oggi si guardano bene dal fare, dando per scontata e/o già avvenuta la trasformazione dell'umanità. Nonostante tutto anche questo film lascia ben poche speranze: l'esperimento fallisce, ma la scienza proseguirà per la sua strada.

GENERAZIONE PROTEUS (*Demon Seed*, USA 1977, 97') di Donald Cammell; con Julie Christie, Fritz Weaver, Gerrit Grahma, Berry Kroeger, Lis Lu.

Un gruppo di scienziati guidati dal prof. Alex Harris (F. Weaver), sta ultimando l'istruzione dell'avanzatissima intelligenza artificiale Proteus 4, costruita su commessa del Ministero della Difesa. Come da manuale Proteus, non senza qualche ragione, si ribella alle direttive dei suoi creatori e costringe la moglie del prof. Harris, Susan (J. Christie), a generare un figlio tramite l'inseminazione artificiale di un suo gamete sintetico.

Ai computer la dimensione virtuale è sempre andata stretta e il sogno di un corpo mortale affascina chi mortale non è. Le riflessioni di Proteus sul senso della vita vagano nella periferia della religione quando afferma che solo la morte potrà dargli l'eternità, l'incontro con Dio proprio delle anime disincarnate.

Qualche lustro più tardi gli addendi si invertiranno, e saranno gli uomini a voler rassomigliare alle macchine, ad hardwarizzarsi.

La voce pacata di Proteus e il suo ieratico filosofeggiare provengono dalla scuola kubrickiana dell'Hal 9000 di *2001: Odissea nello Spazio*; l'idea del plot si ispira a un romanzo del noto scrittore di fantascienza Dean R. Koontz.

ALIEN (*id.*, GB 1979, 117') di Ridley Scott; con Tom Skerrit, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm, Yaphet Kotto.

I puristi storceranno il naso: inserire un film come **Alien** all'interno di un volume dedicato al cybercinema può, ai più, sembrare arbitrario. Qualcuno potrebbe obiettare che alla stessa stregua tutta la fantascienza tradizionale può prestarsi ad un analisi di questo tipo. Ma in realtà non è così. Consci del

fatto che *Alien* è e resta uno dei capisaldi delle produzioni *science fiction* di tutti i tempi, sorvolando su discorsi, seppure notevoli, che riguardano aspetti non secondari del film – la "soddisfazione" del computer "Mother" che annuncia trionfale l'autodistruzione dell'astronave Nostromo, la matrice uterina di quest'ultima e la statura mitica del tenente Ripley (S. Weaver), tra le prime donne d'azione del cinema moderno, in tempi ancora non sospetti – focalizziamo la nostra attenzione in particolare sulla figura di Ash (I. Holm). Cyborg *ante-litteram,* è in realtà un androide, più macchina con parvenza di uomo che *half human - half machine*, concetto questo che entrerà a far parte dell'immaginario collettivo solo qualche anno più tardi. Lo svelamento della sua vera natura agli occhi dello spettatore è uno dei tanti colpi di genio di una sceneggiatura pressochè perfetta. La traduzione letterale del suo nome è cenere. Cenere sei e cenere resterai...

L'UOMO LASER (*Laserblast*, USA 1979, 85') di Michael Rae; con Kim Milford, Cheryl Smith, Roddy McDowell, Gianni Russo, Ron Masak.

La *normal life* di Billy Duncan, un biondo ragazzotto della provincia americana, cambia improvvisamente quando trova nel deserto una strana arma laser che, infilata nel braccio, si rivela un terribile mezzo di distruzione in grado di mutare progressivamente il corpo e la mente di chi la usa. Il laser è stato abbandonato incautamente da un paio di alieni vagamente somiglianti a E.T., giunti sulla Terra per eliminare il precedente proprietario, e che tornano a distruggere definitivamente l'arma e chi la possiede.

Un b-movie con qualche pretesa, mal recitato e doppiato in maniera approssimativa, introduce il discorso della mutazione, della protesi e degli innesti biotecnologici sul corpo umano.

Il laser di Billy distrugge un cartello di *Star Wars*, quasi ad

affermare la fine della fantascienza tradizionale ed annunciare i nuovi panorami che di lì a poco si imporranno. Ma il protagonista "mutato" alla fine soccombe: l'uomo non è ancora pronto per sopportare la pur imminente fusione simbiotica con elementi estranei alla sua natura.

Roddy "Pianeta delle scimmie" McDowell in un ruolo cameo.

1997: FUGA DA NEW YORK (*Escape from New York*, USA 1981, 102') di John Carpenter; con Kurt Russel, Lee van Cleef, Harry Dean Stanton, Isaac Hayes, Donald Pleasence, Ernest Borgnine.

È futuro? Forse non lo era nemmeno all'inizio degli anni Ottanta, quando Carpenter girò questo film spingendo la fantasia poco più in là (nemmeno un ventennio), preannunciando il brusco avvento del *junk* e della criminalità più nera e cupa che avrebbero segnato gli anni a venire.

C'è una guerra mondiale in corso ma non esistono più penitenziari, sostituiti da un'unica enorme zona di sicurezza, cinta da alte mura, in quella che una volta era la città di New York. La criminalità ha toccato vertici altissimi e tutti i balordi degli Stati Uniti, milioni, sono rinchiusi lì. Non ci sono guardiani, non esiste futuro: chi entra può fare ciò che vuole ma non esce più. Un anello di forze di polizia in assetto di guerra presidia l'esterno e spara a vista. Manca solo il giudice Dredd, ma all'orizzonte appare Jena "Snake" Plissken (K. Russel), un eroe di guerra sbandato che viene spedito a recuperare il presidente degli States precipitato per un sabotaggio in questa *wasteland* senza remissione dei peccati.

Mentre con *Tron* Lisberger stava per sedersi davanti al computer e disegnare le fredde architetture virtuali degli agglomerati ciberspaziali, Carpenter scendeva nei livelli più bassi dello *Sprawl* e diventava, per dirla alla Gibson, uno dei primi *gomi no sensei:* maestro dei rifiuti.

In Italia l'uscita di questo film accenderà, come spesso è accaduto, lo spirito emulativo di molti artigiani del B e del *Trash-Movie*. Uno di loro, Sergio Martino, sostenne che il soggetto del suo *2019 dopo la caduta di New York*, prodotto nel 1983, giaceva da anni nei cassetti dei produttori, ed era quindi stato scritto prima della pellicola carpenteriana.

BRAINSTORM - GENERAZIONE ELETTRONICA (*Brainstorm*, USA 1981, 98') di Douglas Trumbull; con Christopher Walken, Natalie Wood, Louise Fletcher, Cliff Robertson, Joe Dorsey. Soggetto di Bruce Joel Rubin.

Non si è ancora riflettuto abbastanza (da parte della critica ufficiale soprattutto) sulla portata e sull'importanza che ha avuto per gli sviluppi del genere che si analizza in questo volume un'opera come **Brainstorm**.

Squarci di grafica poligonale in simil-cyberspazio, innesti cerebrali, sesso virtuale, *sim-stim*, *hacking*, con tanto di multinazionale in mezzo, rivelano allo spettatore del 1981 un mondo totalmente (o quasi) inedito, così diverso da quelli descritti dalla fantascienza tradizionale, che il rapportarvisi è alquanto difficile, se non impossibile, per l'assoluta mancanza di categorie e strumenti cognitivi atti alla penetrazione e partecipazione dello stesso. Dunque non stupisce affatto che la pellicola all'epoca sia stata accolta tiepidamente e poco capita. Stupisce (meglio dire, colpisce), invece, come retrospettivamente un film del genere appaia il primo e vero antesignano "consapevole" del *cyber-cinema*: rivelatore e anticipatore di idee sulle quali si reggeranno numerose opere a seguire (da *Tron* a *Fino alla fine del mondo*, da *WarGames* a *Strange Days*, passando per *Il Tagliaerbe*). Seminale.

Dedicato a Natalie Wood, morta poco prima della fine delle riprese, e diretto dal mago degli *f/x* Douglas Trumbull (suoi, tra gli altri, quelli di *2001: Odissea nello spazio* e *Blade Runner*).

LOOKER - TROPPO BELLE PER VIVERE (*Looker*, USA 1981, 94') di Michael Crichton; con Albert Finney, James Coburn, Susan Dey, Leigh Taylor-Young.

La Digital Matrix si serve delle immagini digitalizzate di modelle, che vengono poi uccise, per realizzare spot pubblicitari in grado di influenzare pesantemente chi li osserva. Alla base di tutto c'è il *looker*, una vibrazione ottica generata dal computer e sincronizzata sui ritmi alfacorticali del cervello, che induce *trance* di suggestione autoipnotica.

Piatto nella realizzazione, **Looker** vale per l'idea di trasformare attori in carne ed ossa in perfetti simulacri virtuali, validi per qualsiasi genere di utilizzo. I lampi azzurri emessi dagli occhi degli pseudo-attori non sono solo impulsi subliminali, ma hanno anche un forte sapore cronenberghiano. Oggi gli attori virtuali sono già una realtà (basti pensare ad alcune sequenze del T-1000 in *Terminator 2* o allo spettro digitalizzato di Brandon Lee nel *Corvo*).

Fumetti e narrativa si sono occupati di questi replicanti dal fascino inquieto e dal futuro pericoloso; lo stesso Gibson, con un romanzo sulle celebrità virtuali e i loro amori impossibili affronta il problema.

CYBER FILMOGRAFIA

I film sotto elencati sono riportati, in ordine cronologico, secondo il titolo dell'edizione italiana, il regista, e l'anno di produzione. Ove non esistente un'edizione italiana, ricorre il titolo originale.

- *Metropolis* di Fritz Lang (1926)
- *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* di J.L. Godard (1965)
- *Cyborg, anno 2087 - metà uomo, metà macchina... programmato per uccidere* di Franklin Andreon (1966)
- *La ragazza di latta* di Marcello Aliprandi (1970)
- *Il mondo sul filo* di R.W. Fassbinder (1973)
- *Il mondo dei robot* di Michael Crichton (1973)
- *L'invenzione di Morel* di Emidio Greco (1974)
- *L'uomo Terminale* di Mike Hodges (1974)
- *Who? L'uomo dai due volti* di Jack Gold (1974)
- *La fabbrica delle mogli* di Bryan Forbes (1975)
- *Futureworld - 2000 anni nel futuro* di Richard T. Heffron (1976)
- *Generazione Proteus* di Donald Cammel (1977)
- *Alien* di Ridley Scott (1979)
- *Interceptor* di George Miller (1979)
- *L'uomo laser* di Michael Rae (1979)
- *La morte in diretta* di Bertrand Tavernier (1980)
- *Interceptor, il guerriero della strada* di George Miller (1981)
- *1997: fuga da New York* di John Carpenter (1981)
- *Brainstorm: generazione elettronica* di Douglas Trumbull (1981)
- *Looker - Troppo belle per vivere* di Michael Crichton (1981)
- *Liquid Sky* di Slava Tsukerman (1982)
- *Tron* di Steven M. Lisberger (1982)
- *Videodrome* di David Cronenberg (1982)
- *Blade Runner* di Ridley Scott (1982)
- *Android* di Aaron Lipstadt (1982)
- *Il Demone delle galassie infernali* di Rosemarie Turko (1983)
- *2019: dopo la caduta di New York* di Martin Dolman (Sergio Martino) (1983)
- *Wargames - Giochi di guerra* di John Badham (1983)
- *Electric Dreams* di Steve Barron (1984)
- *Le avventure di Buckaroo Banzai nella IV dimensione* di W.D. Richter (1984)
- *Decoder - Il Film* di Klaus Maeck (1984)
- *Repo Man* di Alex Cox (1984)
- *Terminator* di James Cameron (1984)
- *Daryl* di Simon Wincer (1985)
- *Mad Max oltre la sfera del tuono* di George Miller (1985)

- *La donna esplosiva* di John Hughes (1985)
- *Max Headroom* di Rocky Morton e Annabel Jankel (1985)
- *Brazil* di Terry Gilliam (1985)
- *Death Powder* di Shigeru Izumiya (1986)
- *Aliens - Scontro Finale* di James Cameron (1986)
- *Drive-in 2000* di Brian Trenchard-Smith (1986)
- *Dovevi essere morta* di Wes Craven (1986)
- *Vendetta dal futuro* di Martin Dolman (Sergio Martino) (1986)
- *Bambola meccanica modello Cherry 2000* di Steve De Jarnatt (1987)
- *Cercasi l'uomo giusto* di Susan Seidelman (1987)
- *Robocop* di Paul Verhoeven (1987)
- *Misteriose forme di vita* di T.C. Blake (1987)
- *La morte avrà i suoi occhi* di Arthur Allan Seidelman (1987)
- *Split* di Chris Shaw (1988)
- *I Love Maria - Roboforce* di Chung Chi Man (1988)
- *Alterazione genetica* di Jon Hess (1988)
- *Robojox* di Stuart Gordon (1988)
- *Terminators 2* di Brian Hannant (1988)
- *Akira* di Katsuhiro Otomo (1989)
- *Terminator 2* di Vincent Dawn (Bruno Mattei) (1989)
- *Cyborg* di Albert Pyun (1989)
- *Gunhed* di Masato Harada (1989)
- *Sotto Shock* di Wes Craven (1989)
- *Robowar* di Vincent Dawn (Bruno Mattei) (1989)
- *L'androide* di Steven Lovy (1989)
- *Tetsuo - l'uomo d'acciaio* di Shinya Tsukamoto (1989)
- *Classe 1999* di Mark L. Lester (1990)
- *Future Force* di David A. Prior (1990)
- *Fuga dal paradiso* di Ettore Pasculli (1990)
- *Robocop 2* di Irvin Kershner (1990)
- *Hardware* di Richard Stanley (1990)
- *Atto di forza* di Paul Verhoeven (1990)
- *Distruzione totale* di Charles Band (1990)
- *Priorità assoluta* di Duncan Gibbins (1991)
- *Cyborg - Il guerriero d'acciaio* di Giannetto De Rossi (1991)
- *Futurekick* di Damian Klaus (1991)
- *Cyberpunk* videozine a cura del gruppo SHAKE (1991)
- *Robotrix* di Jamie Luk (1991)
- *Terminator 2* di James Cameron (1991)
- *Mindwarp - Futuro virtuale* di Steve Barnett (1991)
- *W.S. Burroughs, Commissioner of Sewers* di Klaus Maeck (1986 - 1991)
- *Il Pasto nudo* di David Cronenberg (1991)
- *Fino alla fine del mondo* di Wim Wenders (1991)
- *Cyborg Cop* di Sam Firstenberg (1992)
- *Il tagliaerbe* di Brett Leonard (1992)
- *Tetsuo II - Martello di carne* di Shinya Tsukamoto (1992)
- *I signori della truffa* di Phil Alden Robinson (1992)

- *Shadowchaser - Progettato per uccidere* di John Eyres (1992)
- *Alien 3* di David Fincher (1992)
- *I nuovi eroi* di Roland Emmerich (1992)
- *2013 - La fortezza* di Stuart Gordon (1992)
- *Pinnochio 964* di Shozin Fukui (1992)
- *Impatto virtuale* di Albert Pyun (1992)
- *Jackpot* di Mario Orfini (1992)
- *Il guerriero d'acciaio* di Boaz Davidson (1993)
- *Class of 1999 part II: the substitute* di Spiro Razatos (1993)
- *Kika* di Pedro Almodovar (1993)
- *Vibrations* di Michael Paseornek (1993)
- *Robokill Beneath Disco Club Layla* di Satoo Haraguchi (1993)
- *Cyborg 2* di Michael Schroeder (1993)
- *Mandroid - Macchina omicida* di Jack Ersgard (1993)
- *Demolition Man* di Marco Brambilla (1993)
- *Killer Machine* di Rachel Talalay (1993)
- *Cyborg Cop II* di Sam Firstenberg (1993)
- *Prototype* di Phillip Roth (1993)
- *Knights - I cavalieri del futuro* di Albert Pyun (1993)
- *Robocop 3* di Fred Dekker (1993)
- *Azione mutante* di Alex de la Iglesia (1993)
- *Tekwar* (serial tv) di William Shatner (1993)
- *Wild Palms* (serial tv) (1993)
- *Cyberpunk videozine II* a cura del gruppo Shake (1994)
- *Progettato per uccidere 2* (aka "L'ombra del cacciatore") di John Eyres (1994)
- *T-Force* di Richard Pepin (1994)
- *Lunar Cop* di Boaz Davidson (1994)
- *Cyber Tracker - I replicanti* di Richard Pepin (1994)
- *Cyber Tracker II* di Richard Pepin (1994)
- *Brainscan - Il gioco della morte* di John Flynn (1994)
- *Programmato per amare* di Gary Fleder (1994)
- *Cyberjack* di Robert Lee (1994)
- *Slipstream* di Steven M. Lisberger (1994)
- *Running Delilah* di Richard Franklin (1994)
- *Automatic* di John Murlowski (1994)
- *Rivelazioni* di Barry Levinson (1994)
- *Evolver* di Mark Rosman (1994)
- *Grid Runners* di Andrew Stevens (1994)
- *Heatseeker* di Albert Pyun (1994)
- *Reboot* (serial tv) (1994)
- *Cyborg: la vendetta* di Albert Pyun (1994)
- *File 905* di Richard Kletter (1995)
- *Cyborg Terminator 2* di A. Pyun (1995)
- *Cyborg Terminator 3* di A. Pyun (1995)
- *Virtuality* di Brett Leonard (1995)
- *Tank Girl* di Rachel Talalay (1995)
- *Digital Man* di Phillip Roth (1995)

- *Cyborg 3: the Creation* di Michael Schroeder (1995)
- *Terrore sull'astronave* di John Eyres (1995)
- *Cybertech PD* di Rick King (1995)
- *Timemaster* di James Glickenhaus (1995)
- *Johnny Mnemonic* di Robert Longo (1995)
- *Strange Days* di Kathryn Bigelow (1995)
- *Dredd* di Danny Cannon (1995)
- *Ghost in the Shell* di Mamoru Oshii (1995)
- *Hologram Man* di Richard Pepin (1995)
- *La città dei bambini perduti* di Jean Pierre Jeunet e Marc Caro (1995)
- *The Net - Intrappolata nella rete* di Irwin Winkler (1995)
- *Screamers - Urla dallo spazio* di Christian Duguay (1995)
- *Il Tagliaerbe II* di Farhad Mann (1995)
- *Cybersex* di Paul Ziller (1995)
- *Phoenix* di Troy Cook (1995)
- *Hackers* di Iain Softley (1995)
- *VR5* di Michael Kattleman (1995)
- *L'uomo del domani* di Bill D'Elia (1995)
- *Omicidio virtuale* di Craig R. Baxlej (1995)
- *Technofear* di Lamar Kard (1995)
- *Mobius* di Noel Sterret (1996)
- *Il mondo straordinario di Johnny Quest* serie cartoon (1996)
- *Solo* di Norberto Barba (1996)
- *Timothy Leary's Dead* di Paul Davis (1996)
- *Fuga da Los Angeles* di John Carpenter (1996)
- *Nirvana* di Gabriele Salvatores (1996)
- *Space Truckers* di Stuart Gordon (1996)
- *Primo Contatto* di Jonathan Frakes (1996)

Collana **SCAVANDO**

Titoli usciti:

❶ CyberMule, *Internet Proibito – guida ai misteri del sesso in Rete*

❷ Cap. Sensibol, *Trash Cinema – guida al delirante universo dei film deteriori*

❸ F.C.N., *Trash Music – celestiali melodie & atroci tormentoni – 1970/1982*

❹ Matt Fucile (ed.), *Horror 2000 – gore cinema, splatterpunks e altri incubi di fine millennio*

❺ G. Negri e R. Tanzi, *Cyber Movies – cyborg, hackers, mondi virtuali: guida al cinema del terzo millennio*

in preparazione:

❻ Ver Sacrum, *Gothica – la generazione oscura degli anni '90*

~ ~ ~

Per idee, suggerimenti ed altre comunicazioni l'indirizzo è:

Tunnel Edizioni
C.P. 409
Bologna Centro

Finito di stampare nel maggio del 1997
presso la tipografia MASI - Bologna
per conto di Tunnel Edizioni

60984 81800

In continua fluttuazione tra prodotti di serie B e prove autoriali, si va delineando un nuovo genere cinematografico: il CYBER MOVIE, ovvero il film di fantascienza di fine millennio • Cyborg, hackers, androidi, mutanti, techno-freaks ne sono gli indiscussi protagonisti, sullo sfondo di mondi virtuali e scenari apocalittici affascinanti quanto disumani • In questa guida troverete i più significativi esempi di CYBER CINEMA: pellicole che, per il loro impatto visivo, hanno saputo dar vita alle anticipazioni della letteratura cyberpunk •

CYBERVISIONS

GIANLUIGI NEGRI. Esperto di cinema, collabora a varie testate giornalistiche e radiofoniche in quel di Parma.
ROBERTO S. TANZI. Appassionato di cinema e fumetto, segue professionalmente rassegne e festival sulla materia, collaborando con editori specializzati.

ISBN 88-87067-01-5

L. 14.000